XO

manual do usuário

one laptop per child

Diga Alô para o seu XO

Um computador como nenhum outro!

Acha os outros XOs assim que liga. Conecta a criança à Internet de forma simples e

Feito de materiais resistes para suportar as condições mais desfavoráveis.

Um computador de verdade, com todas as funcionalidades de um laptop convencional, mas projetado para as crianças.

Uma tela com uma qualidade fantástica que funciona sob a luz do sol, perfeita para usar ao ar livre.

Escrever

Experimente a escrita cooperativa de histórias, poemas ou qualquer outra coisa de maneira fácil e simples.

Gravar

Tire fotos ou faça vídeos de qualquer coisa que você deseja, a qualquer momento, seja para sua própria exposição de arte ou para seu álbum de fotografias, ou ilustre as páginas de um jornal.

Navegar

Aprenda na Internet navegando da maneira rápida e segura.

Etoys

Faça animações, jogos, simulações, colagens e livros interativos desenvolvendo suas habilidades em matemática e lógica.

Scratch

Descubra o prazer de criar o seu próprio jogo ou história, aprendendo a programar de uma maneira simples e divertida!

E muito mais

Encontre muito mais dentro do seu XO ou visitando

http://activities.sugarlabs.org.

Conteúdo

Introdução

Sobre a OLPC 6

Sobre computadores 7

Começando

Abrindo o XO 10

Recursos e Conexões 12

Carregando a Bateria 16

Energia para o XO 17

Ligando o XO 18

Desligando o XO 20

O Teclado e Touchpad 21

Tela e Alto-falantes 23

Usando o seu xo

Sugar, a Interface de Usuário 25

Visão da Casa 27

Visão da Atividade 31

Visão da Vizinhança 33

Visão do Grupo 35

A Moldura 37

A Área de Transferência 39

O Diário 39

Quanto cabe no XO 44
Colaborando 50

Redes e Internet

O que é uma rede? 54
Ponha-me na internet! 58

Cuidados com o seu XO

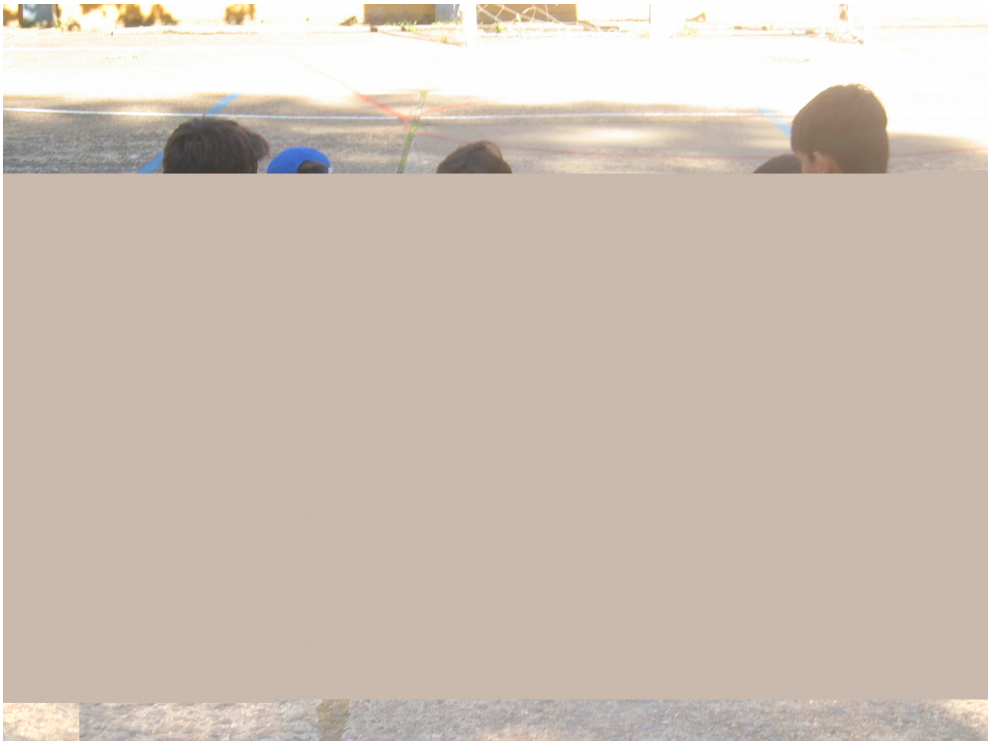
Créditos

Licença 64
Autores 64

Introdução

Você já deve ter ouvido falar sobre o projeto One Laptop Per Child ("Um Laptop Por Criança"), ou OLPC. A meta inicial do projeto foi provar que é possível levar laptops resistentes, de baixo custo e baixo consumo de energia a crianças de países em desenvolvimento.

Para tanto, a OLPC criou o laptop XO, uma ferramenta educacional projetada especialmente para ser posta na mão de cada criança. Usando software livre de código aberto(1), que conta com a colaboração de desenvolvedores do mundo todo, a OLPC tem adaptado XOs para a distribuição em vários lugares do mundo, em diversas línguas.



O XO roda LINUX com a Interface Sugar, a qual foi pensada e desenvolvida especialmente para crianças, mesmo aquelas não alfabetizadas. Por utilizar software livre de código aberto, o sistema operacional e a interface podem ser usados, copiados, distribuídos, estudados, modificados e melhorados por todos. Muitas pessoas que contribuem com o projeto acreditam que essa liberdade é vital para se atingir as metas educacionais da OLPC.

Ao ouvir histórias sobre laptops de preço acessível para crianças ou ver fotos de um pequeno computador nas mãos de uma criança, você talvez se questione a respeito das capacidades de um XO. Mas, quando você começar a interagir com esse computador tão compacto, quanto sólido, com a sua alça de carregar e suas cores únicas, você vai perceber o grande potencial do XO para as crianças ao redor do mundo.

Quando você abrir o XO, você verá a tela de alta resolução e de fácil leitura, que funciona até mesmo sob a luz solar. Você pode inclusive fechar o laptop com a tela girada para trás e transformá-lo num livro digital - esse é o modo Livro ou E-book. O XO está preparado para ser levado para ambientes externos e até mesmo sobreviver à agitação da vida das crianças.

O XO é uma excelente ferramenta educacional que amplia as possibilidades de comunicação, expressão e aprendizagem da criança. Ele poderá ser o companheiro da criança na sua jornada de aprendizagem. Ele pode ser transformado em livro, assim a criança nunca encontrará problemas em ler um ótimo livro pela Internet. Crianças do mundo todo têm adorado o XO e vão continuar adorando!

Nós esperamos que você aprenda mais sobre o laptop XO lendo esse material.

Sobre a OLPC

One Laptop Per Child (OLPC), ou "Um Laptop Por Criança", em tradução livre, é um projeto idealizado por Nicholas Negroponte, do Massachusetts Institute of Technology (MIT), com apoio do pessoal do MIT Media Lab. A organização cresceu para integrar pessoas apaixonadas pelo desenvolvimento de software, hardware e preocupadas com o desenvolvimento sustentável das comunidades com o fim de atingir uma missão educacional.

A missão da OLPC é simples e, ao mesmo tempo, imprescindível: criar oportunidades educacionais para as crianças pobres de todo o mundo provendo cada uma delas com um laptop resistente, de baixo custo e baixo consumo de energia, com conteúdo e software projetados para um aprendizado colaborativo, prazeroso e auto-gerido.

Saiba mais sobre a OLPC no site http://laptop.org ou http://wiki.laptop.org -- todos são bem-vindos a participar.

Sobre computadores

O que é um computador?

Um computador contém informações e responde a instruções que damos a ele. Computadores são usados como ferramentas para acessar e trocar informações. Podem ser como uma sala de aula ou como um brinquedo e oferecem formas de se comunicar com outros computadores.

Devido ao fato de obedecerem a instruções e serem programáveis, os computadores podem ser o que nós quisermos que ele seja. Muitas pessoas usam o computador para escrever, para fazer contas, para a arte, para jogos, para gravar sons e imagens, para se comunicar com outras pessoas, para ler, para aprender. O uso do seu XO é limitado somente pela Atividade que você usar e pela sua imaginação!

O que o seu XO pode fazer?

O XO pode guardar uma biblioteca inteira de histórias, vídeos e imagens. Você pode criar e tocar música. Você pode fazer vídeos e tirar fotos. Ele contém Atividades que você pode usar para aprender Matemática, jogar um jogo, programar, navegar na Internet, criar uma figura e se comunicar com outras pessoas. Você interage com o seu XO usando o touchpad (dispositivo sensível ao toque que substitui o mouse), o teclado, o microfone e a câmera.

Como ele faz isso?

Os computadores são construídos a partir de componentes separados que trabalham juntos para cumprir as tarefas que você dá a ele, ao interagir com ele. Veja em wiki.laptop.org/go/Disassembly como são as peças do XO.

Você pode usar o seu XO para descobrir como os computadores funcionam, lendo sobre computadores e aprendendo as funções básicas, e então aprendendo sobre hardware e software e como eles funcionam.

Começando

Bem-vindo à XO-lândia!

Você está prestes a começar uma divertida aventura de exploração e aprendizagem. A maquininha verde e branca na caixa é a ferramenta que lhe permitirá viajar pelo mundo através da Internet, compor e tocar música, criar obras de arte, fazer experiências científicas, tirar fotografias e fazer vídeos, se comunicar com amigos e familiares através de e-mail e, até mesmo, aprender um pouco a programar computadores.

Mas o XO representa muito mais do que isso. Ele é o símbolo do nosso compromisso com a educação das crianças do mundo inteiro. A OLPC não é um projeto de computador, é um projeto de Educação. Esperamos que você tenha orgulho de usar o seu XO, assim como outras crianças ao redor do mundo têm.

Antes de começar, leia este manual, assim você terá uma idéia do que esperar. A primeira coisa que você precisa fazer é desembalar com cuidado o seu XO. Guarde tudo! Se você não fizer isso, você pode acidentalmente jogar fora algo importante. Certifique-se de guardar a caixa, a embalagem e qualquer documentação que esteja ali dentro.

Antes de utilizar o XO pela primeira vez, você deve carregar totalmente a bateria. A sessão sobre bateria mais adiante neste capítulo mostra como encaixá-la no laptop e como ligar o carregador.

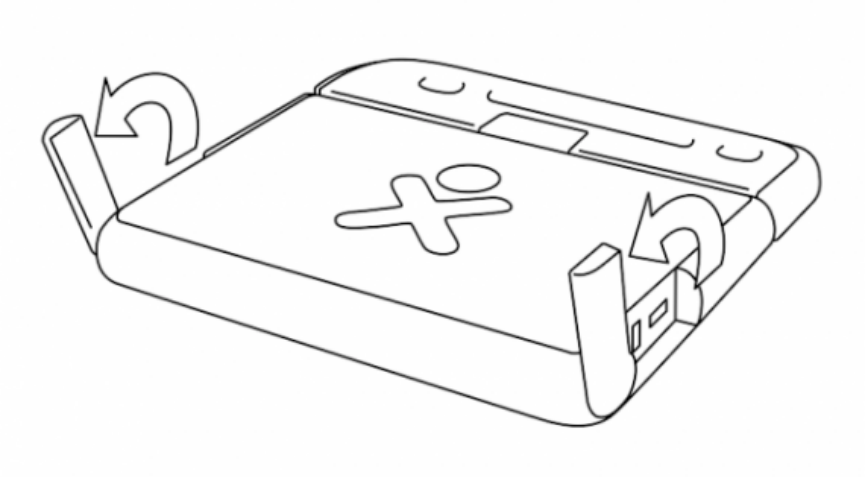
Enquanto você espera para carregar a bateria, leia o resto deste manual e veja o que você pode fazer!

Abrindo o XO

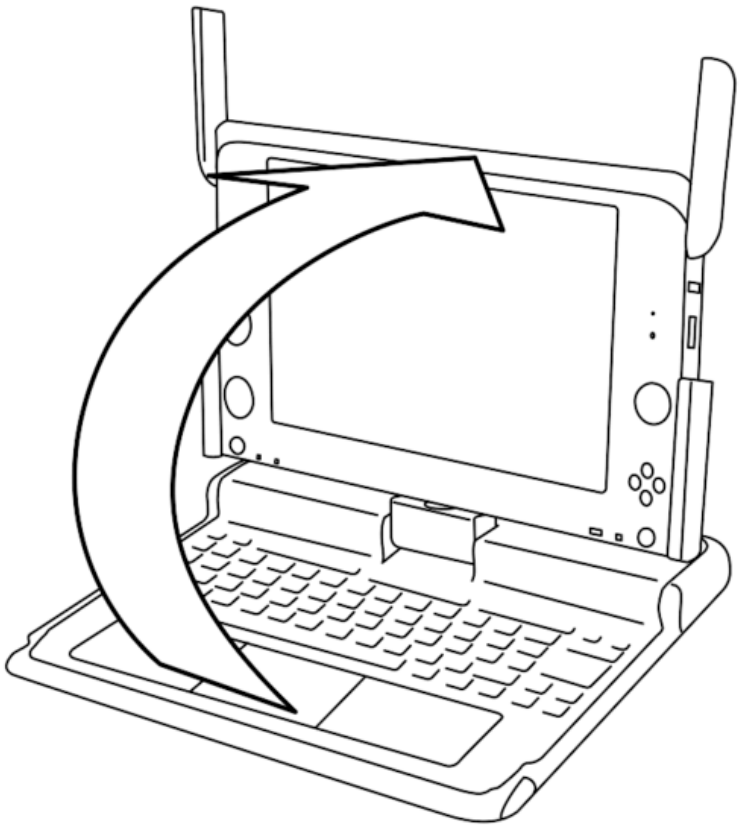
Você pode abrir, virar e fechar o XO para posicioná-lo de diferentes maneiras. Tenha cuidado! Se você não olhar o manual, com a emoção de abrir o laptop, você pode quebrar uma ou duas peças. Seja cuidadoso e faça tudo com muito carinho :-)

Para abrir o XO

1. Posicione o laptop com a alça na direção oposta a você e, então, gire ambas as antenas na sua direção.



2. Levante a borda verde do laptop mais próxima a você, abrindo até você ser capaz de visualizar a tela. Você pode ouvir e sentir um leve clique quando abrir a tela.



Para dobrar o XO

Você pode dobrar o XO para que a tela se feche sobre o teclado e fique voltada para cima. Isto lhe permite manusear os botões de controle de jogo mais facilmente ou ler livros eletrônicos (E-books), usando as setas para alternar as páginas.

1. Posicione a tela formando um ângulo de 90 graus, sem inclinação (Esse é o passo mais importante!) e feche as antenas, colocado-as na posição inicial.
2. Gire a tela 180 graus até que ela esteja voltada para trás.
3. Dobre a tela sobre o teclado.
4. Pressione o botão girar para orientar a imagem na tela, caso necessário.

Certifique-se de que você não está tendo problemas para girar a tela. Se você fizer isso

incorretamente (ouvir algum som estranho), você infelizmente quebrará o seu primeiro XO!

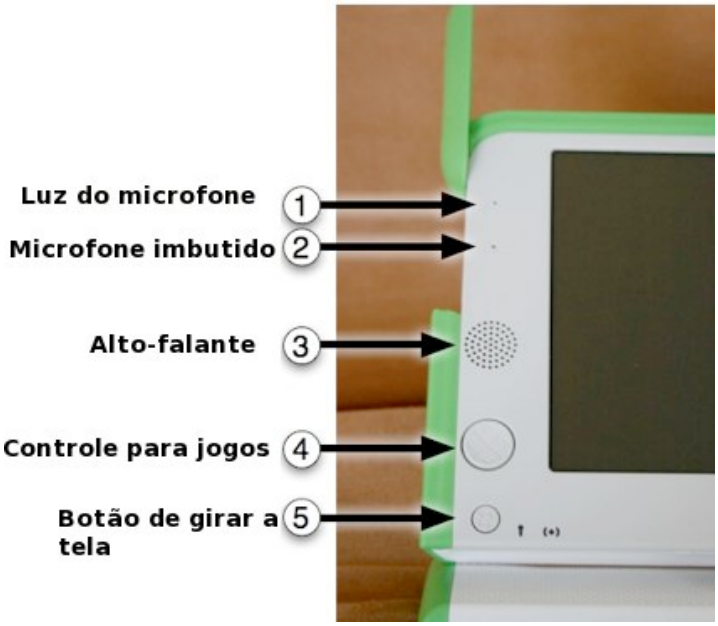
Recursos e Conexões

O laptop XO possui muitos recursos. Eles incluem: uma câmera, um microfone, alto-falantes e antenas wireless. Além disso, o laptop permite a conexão de outros dispositivos externos. Isto é feito frequentemente, conectando os dispositivos em conectores (alguns são mais comumente referido como portas, plugs ou entradas).

Recursos Físicos

Iluminação da tela

A exibição na tela no modo em cores funciona de forma semelhante a outro laptop. Mas há também um modo de baixo consumo de energia, com alta resolução, em preto e branco, que torna a tela legível sob luz solar direta.



1, 2 - Microfone embutido

Há um microfone embutido e uma entrada externa para microfone. A luz (LED) do microfone (1) acende quando ele estiver em uso.

3, 8 - Alto-falantes

Alto-falantes internos e um amplificador permitem reproduzir música, vídeos e qualquer coisa que você mesmo tenha gravado. Há também uma entrada para fones de ouvido ou alto-falantes externos.

4 - Controle para jogos

Dois conjuntos de botões (teclas de quatro direções e controlador do cursor) podem ser usados como controles de jogo. Esses botões também funcionam quando a tela é

dobrada em modo de leitura, assim o XO propicia controles auto-suficientes para se jogar nesse modo.

5 - Botão de girar a tela

Um botão na moldura da tela do laptop muda a orientação da exibição da imagem, para que ela possa ser vista com a orientação correta, independente da forma que você segurar o laptop.

6, 7 - Câmera embutida

O laptop XO tem uma câmera colorida embutida, o que nos possibilita tirar fotos e gravar vídeos. A luz (LED) da câmara (6) acende quando ela está ligada.

9 - Botões de jogo

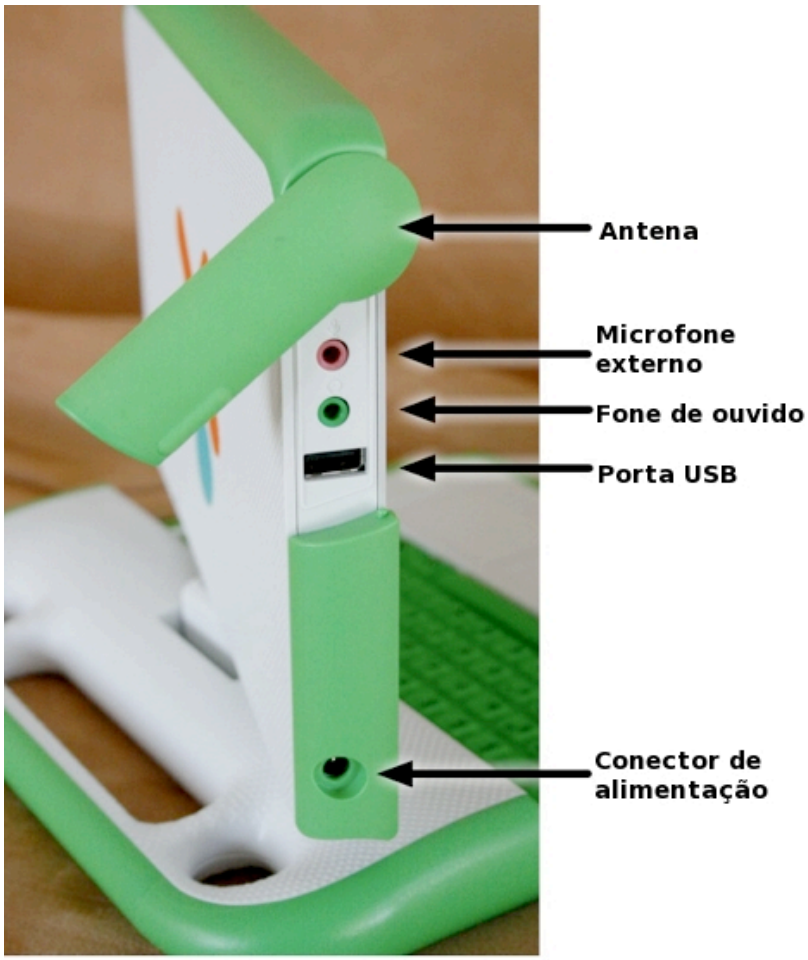
Os botões de jogo podem ser utilizados quando a tela é dobrada para o modo de leitura, fazendo surgir um controle para jogos auto-suficiente. Os botões são marcados com um círculo, um quadrado, uma V e um X. Estes botões são usados freqüentemente nas Atividades. Por exemplo, o botão círculo pode ser usado para tirar fotos na Atividade da Câmera.

10 - Botão de ligar e indicadores

Da esquerda para a direita: o indicador de nível de carregamento da bateria, o indicador de energia e o botão de ligar.

Conexões

Além de oferecer diversas opções de conectividade, o laptop XO pode trabalhar com vários dispositivos externos.



Antenas

Quando as antenas "orelhas" são abertas (colocadas para cima), elas fornecem ao XO uma conexão de rede sem fio muito superior a dos laptops convencionais. Quando elas estão fechadas (na posição para baixo), elas evitam a entrada de sujeira nos conectores. Elas também funcionam como uma trava para o laptop.

Fone de ouvidos e microfones externos

Além de oferecer alto-falantes e microfone embutidos, o laptop XO também possui conectores para fones de ouvido e um microfone externo.

Portas USB/memória

O laptop XO possui três portas USB externas para possibilitar a conexão de periféricos (uma, que pode ser vista na foto acima, e outras duas protegidas pela segunda antena, como destacadas na foto abaixo).

Carregador

O XO vem com um cabo de energia que pode ser conectado em qualquer tomada de 110 a 240 volts em corrente alternada. A entrada de energia também aceita alimentação de corrente contínua de um painel solar para carregar a bateria do laptop.

Entrada para cartões de memória

Existe uma entrada na parte inferior do monitor que aceita cartões de memória SD para fotos, vídeos e outros conteúdos. Para localizar e acessar a entrada de cartão é necessário girar a tela, de modo que a borda esquerda fique sobre o teclado e a outra borda livre para manusear.

Bateria recarregável

Considerando que muitas crianças no mundo em desenvolvimento podem não ter acesso à energia elétrica (em locais com pobre ou inexistente infra-estrutura elétrica), nós concebemos o laptop XO para ser extremamente eficiente em relação ao consumo de energia.

Carregando a Bateria

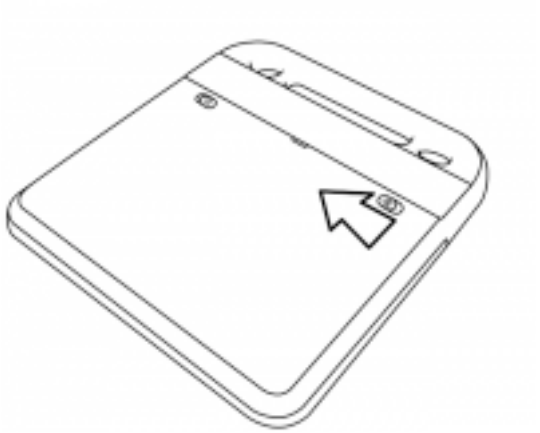
Utilizando a bateria

Para funcionar, o XO precisa estar com a sua bateria encaixada e carregada ou, então, estar conectado diretamente a uma fonte de energia (tomada). Ele funcionará a partir de qualquer uma dessas opções. Quando você receber seu laptop, a bateria deve vir com alguma quantidade de carga. Utilize as seguintes instruções para instalar e carregar a bateria do seu laptop.

Esta é a bateria do XO. A bateria é encaixada na parte de trás do laptop.

Encaixando a bateria

1. Alinhe os quatro pequenos encaixes da bateria com a borda da alça do laptop.
2. Deslize a bateria para o lugar.
3. Deslize a trava da esquerda para a esquerda e encaixe suavemente a bateria.
4. Deslize a trava da direita para a esquerda para travar a bateria no lugar.



Carregando a bateria

1. Certifique-se que a bateria está encaixada no XO.
2. Conecte o carregador (cabo de alimentação) em seu XO.
3. Ligue a outra extremidade do carregador à fonte de energia (tomada) mais próxima.

Quando você deve carregar a bateria

Um ícone em forma de bateria na moldura da interface do Sugar mostra o quanto de carga ainda há na bateria. Mova o ponteiro do mouse sobre o ícone da bateria para ver o quão carregada ela está. Além disso, há uma luz indicadora próxima ao botão de ligar do laptop, em forma de bateria. Enquanto a bateria é carregada, essa luz deve mostrar-se laranja, tornando-se verde quando a bateria estiver totalmente carregada. Quando a luz está vermelha significa que a carga da bateria está muito baixa e você deve carregá-la assim que possível ou desligar o laptop, evitando que ele desligue-se automaticamente por falta de bateria.

Problemas comuns

Se a bateria perder totalmente a carga durante o transporte dos laptops ou se o laptop desligar-se automaticamente por falta de bateria, o XO pode não ligar. Mesmo conectando o carregador na tomada, a bateria pode não carregar. Se isso acontecer, retire a bateria e ligue o laptop com o carregador na tomada. Assim que o laptop for ligado, insira a bateria.
Fazendo isso a bateria volta a ser carregada e a luz indicadora de carga deve acender.

Energia para o XO

Enquanto o seu XO normalmente é executado com a bateria com a carga necessária para um determinado número de horas de uso, você pode procurar outras fontes de energia além do carregador AC quem vem com a sua máquina. Ou procurar maneiras de modificar o carregador para possibilitar diferentes formas de carregamento da bateria. Este capítulo aborda algumas dessas idéias de modificações avançadas para carregamento de energia.

Substituindo Carregadores

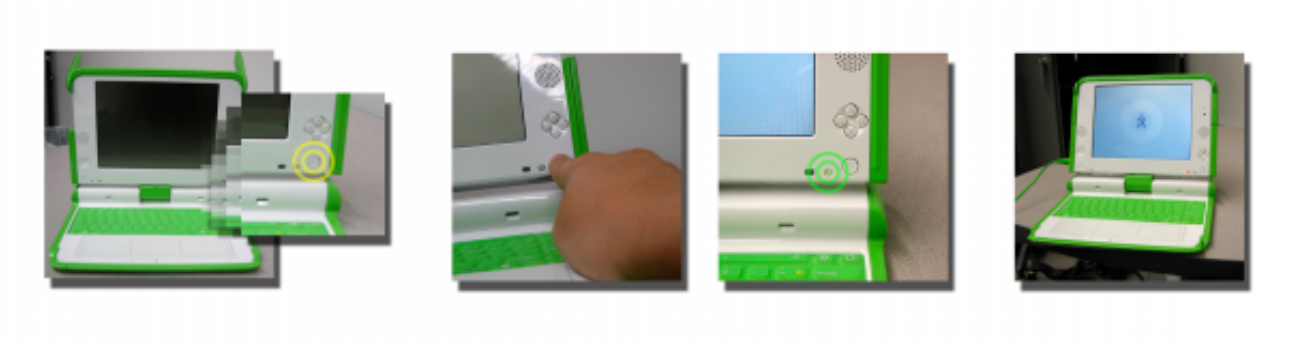
Se você perder ou danificar o carregador de energia, você pode substituí-lo, por qualquer carregador cuja tomada se encaixa na porta de energia do XO e gera a polaridade correta entre 11 e 18 volts.

Carregamento através de um painel solar ou adaptador de bateria de carro

Com um correto conector que caiba na entrada DC no lado esquerdo do XO, você pode se conectar a periféricos de energia alternativas, tais como um painel solar, pedal ou adaptador de carro para carregar a bateria do seu laptop. As especificações acima para a dimensão tomada DC e os requisitos de tensão de saída devem guiar a sua decisão.

Ligando o XO

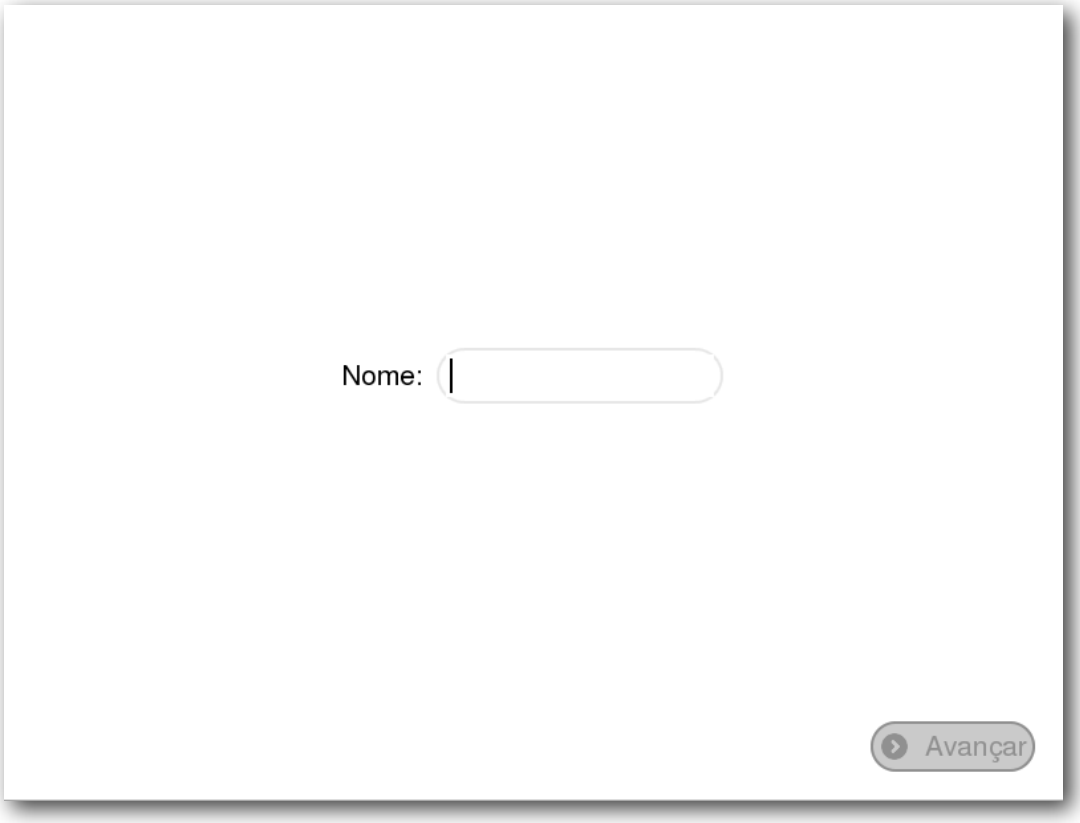
Para ligar o XO, pressione o botão de Ligar, no canto inferior direito da tela. O XO leva cerca de dois minutos para iniciar. Se a bateria precisa ser recarregada, a luz da bateria (ao lado do botão de ligar) estará vermelha. Se a luz estiver vermelha ou se o laptop não ligar, conecte o carregador ao XO e ligue-o a uma tomada.



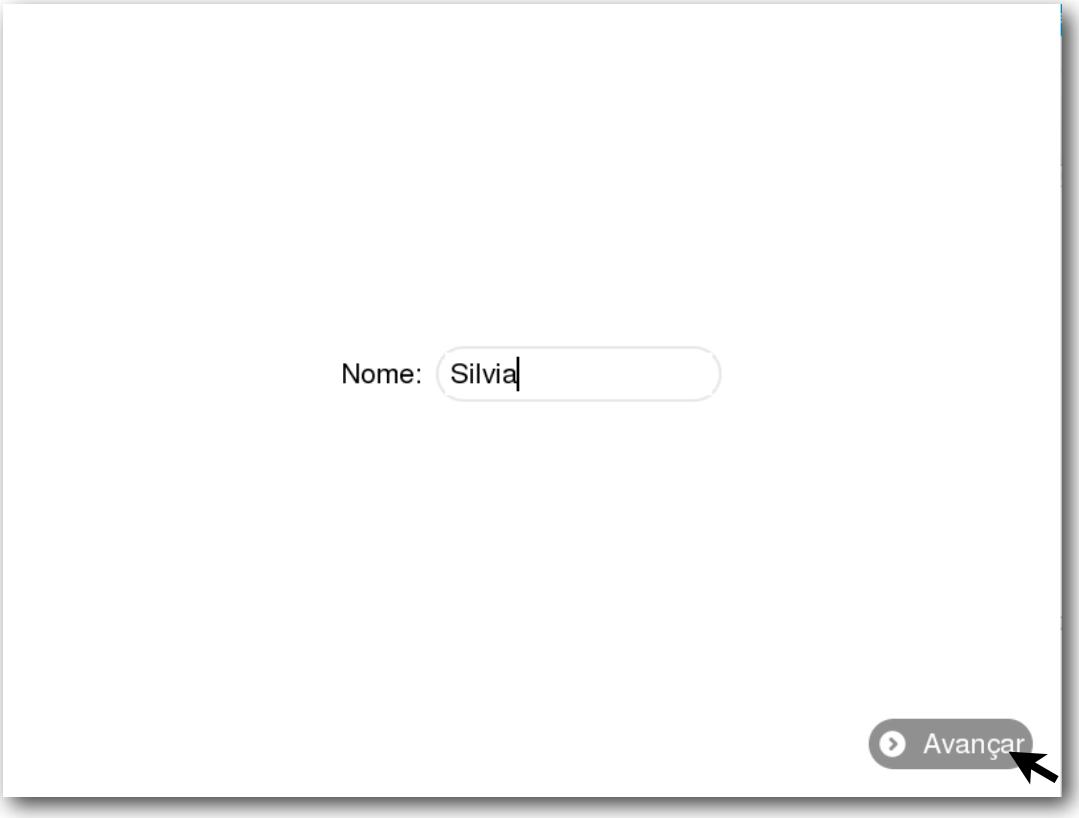
Usando o XO pela primeira vez

Depois de pressionar o botão para ligar, o XO será iniciado e aparecerá uma tela que pedirá o seu nome. Da próxima vez que ligar a máquina, ela lembrará de seu nome e irá diretamente para a tela inicial. Mais tarde você pode aprender a mudar o nome para um apelido de sua escolha.

1. Digite seu nome.

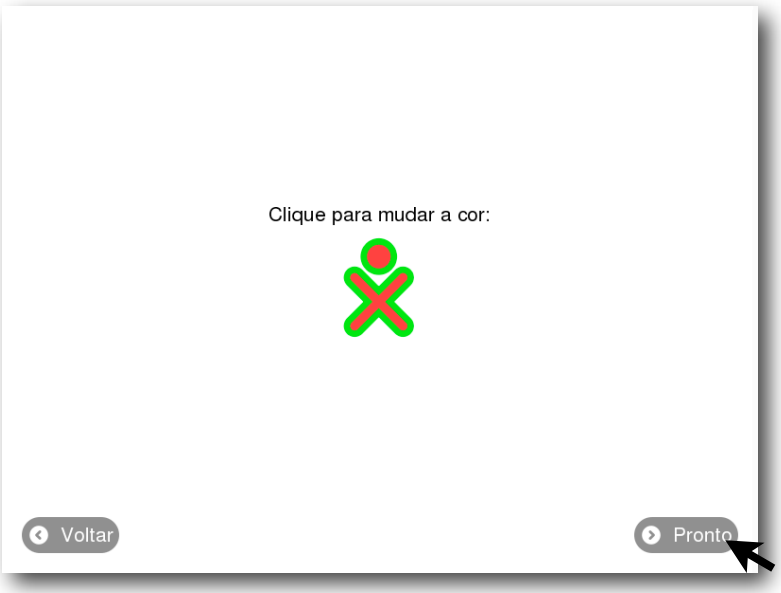


2. Depois de inserir seu nome, clique em Avançar.
   (Use um dedo sobre o touchpad abaixo do teclado para mover a seta até a palavra "Avançar". Pressione o botão com um "X" sobre ele, abaixo do touchpad à esquerda, para "clicar".)



3. Em seguida, você verá um "O" pequeno em cima de um "X". Esse símbolo representará você quando você usar o seu XO. Use o dedo no touchpad para mover a seta sobre o símbolo. Clique no símbolo (pressionando a tecla com um "X" à esquerda abaixo do touchpad) quantas vezes você desejar, até encontrar uma cor que você goste para ele.

4. Depois de escolher a cor para o seu símbolo, clique em "Pronto."



Desligando o XO

1. Quando você terminar de usar o computador, vá para a visão da Casa, clicando sobre o círculo com um único ponto no centro, na linha superior do lado esquerdo no teclado.

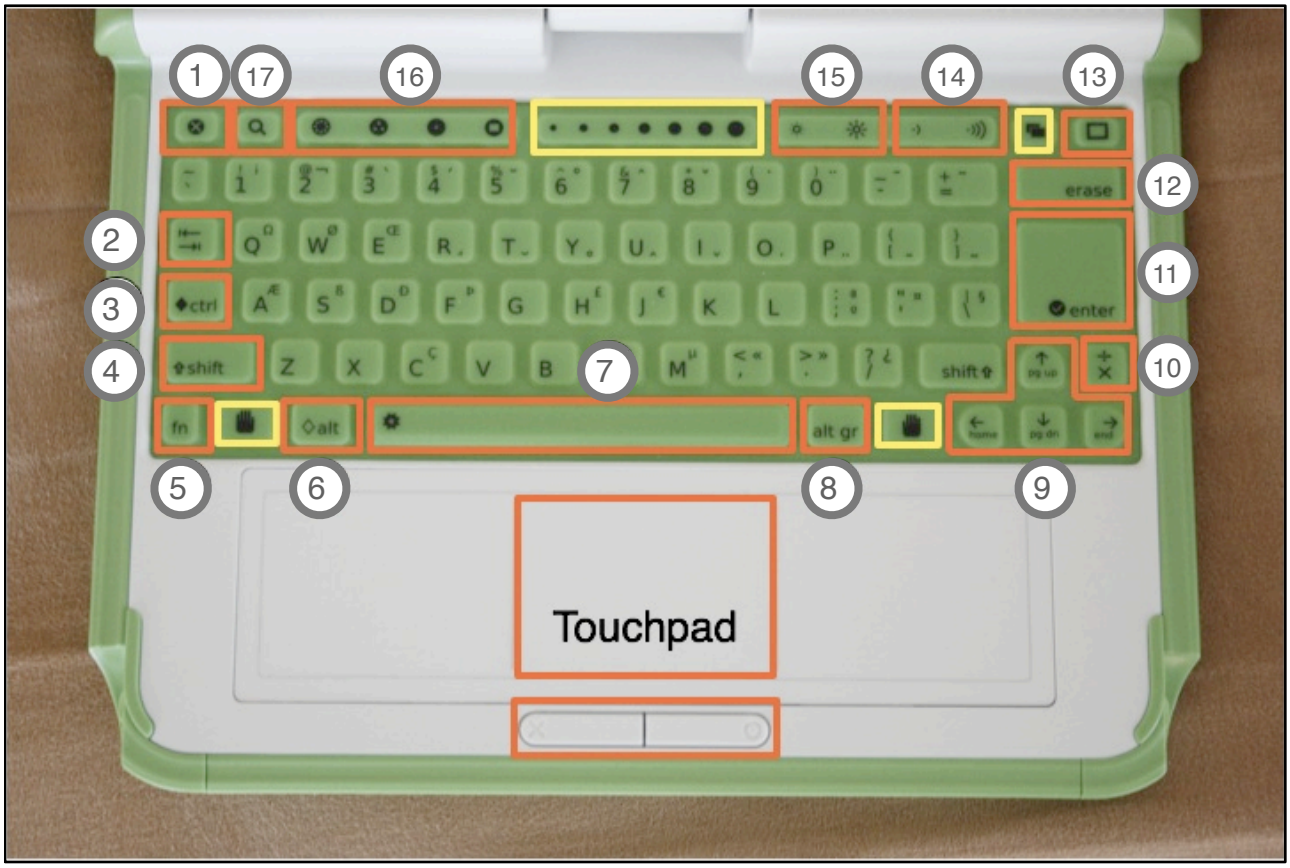
2. Leve a seta ao símbolo do XO no centro da tela (Use um dedo sobre o touchpad abaixo do teclado para mover a seta), e clique sobre ele para ver o menu (pressionando a tecla com um "X" à esquerda abaixo do touchpad).

3. No menu, clique em Desligar para garantir que o seu laptop seja encerrado corretamente.

4. Você deve sempre seguir este procedimento para desligar o laptop, porque isso permite que o XO organize seus arquivos internos antes de se desligar automaticamente. Isso ajuda o XO saber onde encontrar as coisas quando você usar novamente o laptop.

No entanto, se acontecer algo que impeça você mover o ponteiro do mouse ou clicar, você pode usar um procedimento de emergência, que consiste em pressionar o botão de ligar durante alguns segundos. Tenha cuidado para que o botão de ligar não fique preso na posição para baixo. Se ele ficar preso, o XO não liga.

O Teclado e Touchpad



O teclado e o touchpad são resistentes a poeira e a água.

O teclado possui teclas especiais para maior funcionalidade. Em cada distribuição, os teclados são adaptados ao idioma principal do país. Então é possível que seu teclado não corresponda exatamente ao desta figura. As teclas destacadas em amarelo são reservadas para futuros recursos.

1. Tecla Escape (Saída)

A tecla escape é marcada com um símbolo × em um círculo preto. A tecla de escape é mais comumente usada em combinação com a tecla de controle para parar atividades (CTRL + ESC).

2. Tecla Tab

A tecla TAB é marcada com setas apontando para a direita e esquerda e cria um recuo de um parágrafo. Além disso, seu uso em combinação com teclas Shift e Alt, mostra Atividades abertas. Por exemplo, alt + tab mostra Atividades em execução, uma após a outra.

3. Tecla Control

A tecla Control é usada em combinação com outras teclas para executar comandos. Por exemplo, CTRL + C copia para a área de transferência; CRTL + V cola para a área desejada.

4. Tecla Shift

A tecla shift é usada em combinação com outras teclas como um modificador, mais comumente para alternar entre letra maiúsculas e minúsculas. Para digitar letra maiúscula, pressione a tecla Shift junto com a letra desejada.

5. Tecla Fn

A tecla de função Fn é usada em combinação com outras teclas como um modificador. Por exemplo, Fn + erase é apagar; Fn + seta para cima, vai para a página acima.

6. Tecla Alt

A tecla Alt é utilizada em combinação com outras teclas para executar comandos. Por exemplo, ALT + ENTER alterna para o modo de tela cheia.

7. Barra de espaço

A barra de espaço pressionada, inseri um espaço. Mais tarde, quando utilizada em conjunto com a tecla de função (fn), ela irá mostrar o código fonte da atividade em execução.

8. Alt Gr

A tecla de gráficos alt gr é usada em combinação com outras teclas como um modificador, mais comumente para escolher uma letra alternativa ou gerar um caractere acentuado. Por exemplo, no teclado americano, alt gr + J cria o símbolo do euro "€"; a + alt gr + 4 cria a letra a acentuada "á".

9. Setas

A seta é usada para navegação; combinada com a tecla de função (fn), elas são utilizadas para mudar para a página de cima, de baixo, ir para o início ou fim da página.

10. Idioma

A tecla de idioma é encontrada em teclados que combinam latim e escritas não-latinas, permitindo o uso simultâneo de ambas, de modo que você pode alternar entre escrever em Inglês e Hindi, pressionando-a. Em teclados latinos apenas, a tecla de idioma tem sido substituído por uma chave de × e ÷.

11. Enter

A tecla enter, para além da sua utilização padrão é utilizada em combinação com outras teclas. Por exemplo, ALT + ENTER alterna para o modo de tela cheia.

12. Apagar

A tecla erase apaga os caracteres atrás do cursor. Fn + erase apaga os caracteres na frente (ou sobre) o cursor.

13. Moldura

A tecla da moldura alterna a sua presença na tela. A moldura é a borda preta ao redor da tela que contém a barra de atividades, as transferências, os indicadores de conexões sem fio, nível de carga da bateria, e assim por diante.

14. Controles de volume

As teclas de volume permitem diminuir e aumentar o volume de áudio.

15. Controles de brilho

As teclas de brilho permitem diminuir e aumentar o brilho da luz de fundo da tela. Para desativar completamente a iluminação de fundo, você precisará pressionar a tecla mais ou menos 7 ou 8 vezes.

16. Visões

As quatro teclas de navegação, da esquerda para a direita, leva-o à visão da vizinhança, à visão do grupo, à visão da casa (tela inicial), e à atividade correntemente aberta.

17. Busca

A tecla de busca leva-o diretamente para o diário e coloca o cursor de texto na caixa de busca.

Tela e Alto-falantes

A linha superior do teclado do XO tem três longos botões.
O botão mais à direita controla a iluminação na tela e o volume dos alto-falantes.

A esquerda desse botão, duas teclas controlam a iluminação.

- Pressione a tecla com o pequeno sol para escurecer a luz na tela. Pressione esta tecla repetidamente para colocar a tela em um modo escala de cinza, o que economiza energia.
- Pressione a tecla com o sol grande para aumentar o brilho da luz. Pressione esta tecla repetidamente para ir para um modo de cor.

As duas teclas a direita controlam o volume do som.

- Pressione a tecla com o pequeno ícone de áudio para diminuir o volume do alto-falante, que também economiza energia.

- Pressione a tecla com o grande ícone de áudio para aumentar o volume do alto-falante.
- Quando ligar o XO, pressione o pequeno ícone de áudio para diminuir o volume do som de inicialização. A próxima vez que você ligar o XO, ele lembra que silenciou esse som anteriormente, por isso não irá fazer o som novamente até que você pressione o grande ícone de áudio durante a inicialização do laptop.

Girando a tela

Você pode pressionar o pequeno botão com duas setas na parte inferior esquerda da tela do XO para girar a tela 90 graus. Ela gira 90 graus a cada vez que você pressionar esse botão. Use este botão quando você dobrar o XO, colocando-o no modo de leitura.

Usando o seu xo

Sugar, a Interface de Usuário

A plataforma Sugar incentiva a aprendizagem através da expressão pessoal.

A interface de usuário difere da metáfora do desktop tradicional. Ela usa a metáfora de "zoom" - cada vista representa uma escala diferente de interação. Você se move entre uma visão da vizinhança", seu “grupo”, a sua "casa", e sua aplicação atualmente aberta ("Atividade"). Cada visão ocupa a tela inteira. Não há janelas sobrepostas para lidar.

Com o Sugar é como se você estivesse vendo a sua escola de cima e fosse cada vez se aproximando mais (aplicando zoom). Do alto você veria primeiro a sua escola e todos os seus colegas ao redor (vizinhança); aproximando-se mais você veria apenas os seus amigos (o grupo), depois o seu laptop (casa) e, por último, a atividade que você está usando no seu computador (a sua atividade atual).

O Sugar suporta o compartilhamento e colaboração por padrão. O Sugar traz muitos dos ricos mecanismos de colaboração que estamos acostumados na Internet diretamente na interface do usuário. Compartilhar um arquivo, iniciar um bate-papo, colaborar em um exercício de escrita, ou jogar um jogo com outras pessoas está tão próximo quanto um clique de distância.

O Sugar incorpora uma moldura ao redor da borda da tela; a moldura contém informações de status, como alertas, área de transferência, atividades abertas, e os seus colaboradores atuais.

O sugar mantém um diário de tudo que você faz; é um lugar para a reflexão. Você não precisa salvar arquivos ou criar pastas; As atividades salvam automaticamente o seu trabalho no diário.

O Sugar enfatiza a descoberta. Cada objeto na interface tem um menu que revela mais detalhes e opções para exploração. Muitas atividades incluem a opção de vista do código; por exemplo, a atividade Navegar permite que você examine o código HTML que revela como uma página da Internet é criada. A maioria das atividades é escrita na linguagem de script Python. Você pode ver como elas funcionam e fazer alterações.

O Sugar tem clareza de design. Não há necessidade de clique duplo. Não há janelas sobrepostas. Sugar usa a cor e a forma ao longo da interface para propiciar divertimento, expressividade; uma plataforma acessível para a computação.

Para pais e professores

Atividades, e não aplicativos

O Sugar não tem aplicativos no sentido tradicional. Atividades são diferentes de aplicativos no cerne (colaboração e expressão) e na sua implementação (diário e iteração). Isso é mais do que uma nova convenção de nome; isso representa uma qualidade intrínseca da experiência de aprendizagem que nós esperamos que as crianças tenham quando usarem o Sugar.

Presença está sempre presente

Todo mundo tem o potencial para aprender e ensinar. O Sugar coloca a colaboração no centro da experiência do usuário, a fim de propiciar o ensinar e aprender. A presença de outros alunos incentiva as crianças a assumirem a responsabilidade pela aprendizagem de outros, bem como pelas suas próprias aprendizagens. A troca de idéias entre pares torna o processo de aprendizagem mais comprometido e estimula as habilidades de pensamento crítico. O Sugar incentiva esse tipo de interação social com os laptops.

A maioria das atividades tem o potencial de se tornar rede de colaboração. Por exemplo, considere a atividade Navegar. Em uma interface de computador tradicional, navega-se de forma isolada. No Sugar, compartilhar links é parte integrante da navegação, transformando o navegar na web em um grupo de colaboração.

Ferramentas de Expressão

O Sugar enfatiza o pensar, o expressar e o comunicar usando a tecnologia. O Sugar parte da premissa de usar o que o conhecimento prévio das pessoas a fim de que elas façam conexões para novos conhecimentos. Computação é uma "coisa para pensar com". O Sugar promove a expressão criativa em todas as suas formas como principal atividade da criança. A maioria das atividades centra-se na criação de algum tipo de objeto, seja ele um desenho, uma canção, uma história, um jogo ou um programa. Mudando a linguagem para descrever a experiência do usuário, nos referimos a objetos em vez de arquivos como o material principal à expressão criativa.

Como a maioria dos desenvolvedores de software concordaria, a melhor maneira de aprender a escrever um programa é escrever um, ou talvez ensinar outra pessoa a fazê-lo. Estudar a sintaxe da linguagem é útil, mas não ensina como fazer o código. Nós aplicamos o princípio de "aprender fazendo" para todos os tipos de criação. Por exemplo, nós incentivamos compor músicas em vez de baixar músicas. Nós também encorajamos as crianças a participar no processo de crítica colaborativa das suas expressões e iterar sobre esta expressão também.

Tornamos o sistema de arquivos tradicionais em objetos de fala mais diretamente voltado às metáforas do mundo real: ao invés de um arquivo de som, temos um som real, em vez de um arquivo de texto, uma história. A fim de apoiar este conceito, os desenvolvedores da atividade podem definir tipos de objeto e ícones associados para representá-los.

Diário

O conceito de Diário, a documentação escrita dos eventos cotidianos, é geralmente entendido de formas diversas em diferentes culturas. O Diário armazena cronologicamente as atividades realizadas durante o dia. Adotamos a metáfora do diário para o sistema de arquivos como a nossa abordagem à organização dos arquivos. A implementação básica do Diário não difere significativamente dos sistemas de arquivos

nos sistemas operacionais contemporâneos. O layout do sistema de arquivos é menos importante do que o próprio Diário.

O Diário incorpora a idéia de armazenar um histórico das coisas que uma criança fez e as atividades as quais uma criança participou. A própria criança, os pais e o professor podem refletir sobre o Diário para avaliar o progresso.

O Diário armazena os objetos criados enquanto o aluno executa uma atividade. Esta função é secundária, embora importante. O Diário, naturalmente, se presta a uma organização cronológica. Objetos no Diário podem ser marcados, procurados e ordenados de diversas formas. O Diário registra tudo o que a criança fez, e não apenas o que a criança salvou. O Diário é um portfólio ou um álbum da história das interações da criança com a máquina e também com seus pares.

O Diário inclui entradas explicitamente criadas pela criança como entradas que são implicitamente criadas em função da participação da criança nas atividades. Os desenvolvedores devem pensar cuidadosamente como uma atividade integra-se com o Diário mais do que um sistema tradicional de arquivos que funciona independentemente de um aplicativo. As atividades, os objetos e os meios de gravação se integram para criar um diferente tipo de experiência em computação.

Visão da Casa

Use a Visão da Casa para começar novas atividades.

Nota: Quando você clicar no ícone de uma atividade, aguarde a atividade começar. Se você ficar impaciente e clicar novamente no ícone da atividade, você pode acabar iniciando a mesma atividade duas vezes.

Quando você clica no ícone de uma atividade, você vê uma tela de inicialização, enquanto a atividade é inicializada. Uma vez que a atividade está em execução, você é colocado na Visão da Atividade. Se a atividade não for iniciada, você retorna automaticamente para a Visão da Casa.

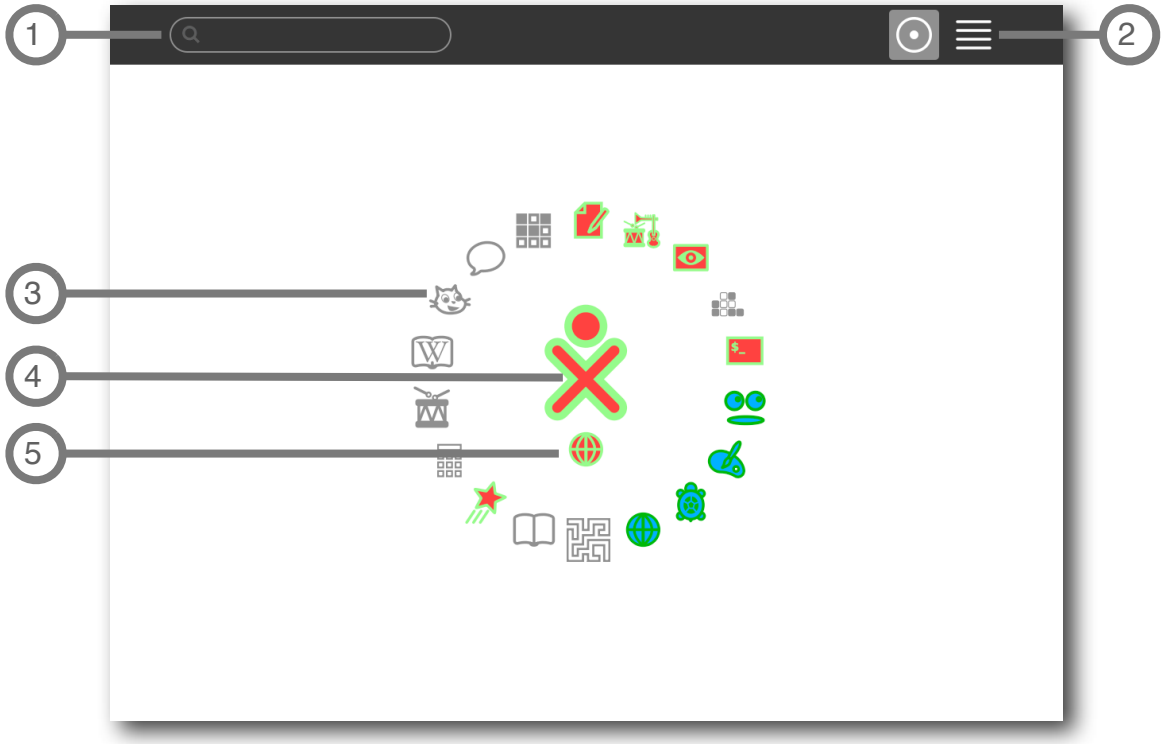
Para ir para a Visão da Casa, clique no ícone Casa na moldura ou pressione a tecla F3.

A Visão da Casa tem vários modos de apresentação. Cada modo tem um arranjo diferente das Atividades:

- Suas atividades favoritas em um anel (Visão de favoritos em anel)
- Todas as suas atividades instaladas em uma lista (Visão em lista)

• Suas atividades favoritas organizadas de forma livre (Visão de favoritos livre)

Visão de Favoritos



1. Caixa de busca de atividades

Use a caixa de busca para encontrar atividades. Nota: Se na visão de lista você ver menos atividades do que o esperado, pode ser necessário clicar no pequeno X na extremidade direita da caixa de busca para desfazer uma solicitação de pesquisa não intencional.

2. Modos de Exibição

Clique em um ícone para mudar para um modo de exibição diferente. Passe o mouse sobre o ícone da Visão de Favoritos, para ver um menu que permite escolher o modo anel ou o modo livre.

3. O ícone Atividade

Clique no ícone da Atividade para iniciá-la (o que faz com que ela apareça na moldura). Somente as atividades que têm sido selecionadas como "favoritos" aparecem nesta visão. (Consulte a “visão em lista” abaixo para mais detalhes).

4. Ícone XO

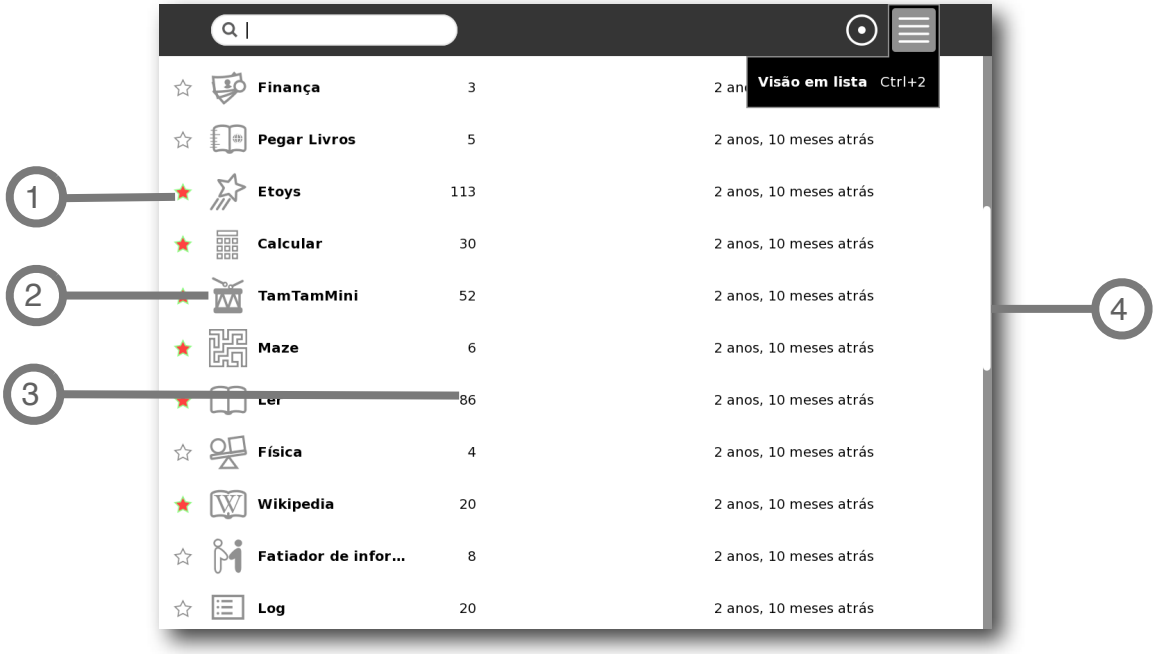
Passe o ponteiro do mouse sobre o “XO" no centro da Visão da Casa para abrir um menu e acessar as Minhas Configurações do Sugar.

5. Ícone da atividade atual

O ícone da corrente atividade aparece abaixo do ícone do XO.

Visão em lista

Use a visão em Lista para acessar todas as suas atividades e para escolher os ícones de atividades que devem aparecer na Visão de Favoritos.


Visão em lista Ctrl+2
Finança 3
Pegar Livros 5 2 anos, 10 meses atrás
Etoys 113 2 anos, 10 meses atrás
Calcular 30 2 anos, 10 meses atrás
TamTamMini 52 2 anos, 10 meses atrás
Maze 6 2 anos, 10 meses atrás
Ler 86 2 anos, 10 meses atrás
Física 4 2 anos, 10 meses atrás
Wikipedia 20 2 anos, 10 meses atrás
Fatiador de infor... 8 2 anos, 10 meses atrás
Log 20 2 anos, 10 meses atrás
1
2
3
4

1. Entrada da atividade

Cada entrada na lista tem:

- Uma estrela, que fica colorida para atividades favoritas, ou seja, aquelas que aparecem no modo anel ou modo livre na visão de favoritos. Clique na estrela para marcá-la ou desmarcá-la.
- O ícone da atividade
- O nome da atividade
- O número da versão
- Há quanto tempo ela foi instalada

2. Ícone

Clique no ícone para iniciar a atividade. Atenção: Ao clicar no ícone de Excluir, suspenso no menu, você pode desinstalar a atividade do seu sistema.

3. Número da versão

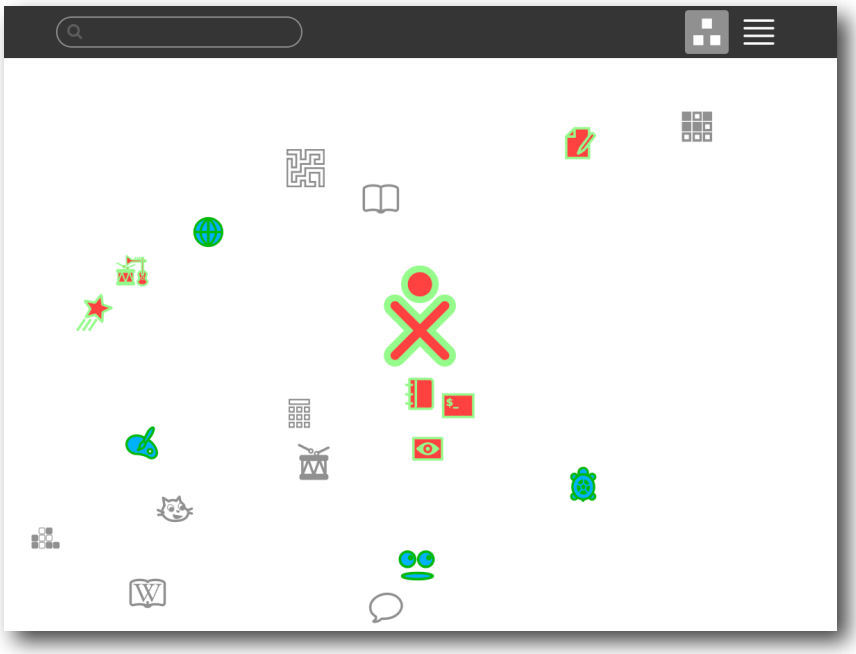
Permite que você compare a sua versão com uma lista de disponível em wiki.laptop.org/go/Atividades para verificar se a atividade está atualizada.

4. Barra de rolagem

A lista de atividades pode ir além da tela. Use a barra de rolagem para percorrer a lista.

Visão de Favoritos em modo livre

O modo livre da Visão da Casa funciona do mesmo modo como o modo Anel, mas os ícones são dispostos de forma aleatória, em vez de um círculo. Você pode arrastar os ícones nesta Visão para agrupá-los de uma maneira que faça sentido para você.



Menu do XO

Use o menu suspenso que aparece sobre o ícone XO para acessar as Minhas Configurações do Sugar e desligar ou cadastrar o computador.

Visão da Atividade

Quando você está interagindo em uma atividade, você está na visão da Atividade. Retorne para a mais recente atividade que ainda está em execução, clicando no ícone da Visão da Atividade na parte superior esquerda da moldura (ícone a seguir).

Você também pode usar o botão de Atividade, feito para este propósito, se o seu teclado tiver um. Use a tecla F4 se você estiver usando um teclado que não tem um botão de Atividade.

Use o ícone da Atividade (ícone da direita) na parte superior esquerda da moldura, estando você em qualquer tela, sempre que quiser retornar à qualquer atividade em execução.

As atividades do Sugar sempre usam a tela cheia. Esta figura mostra a Visão da Atividade para a atividade Escrever.

1. Menus da atividade

As atividades têm um ou mais menus que aparecem no topo da tela.

2. Guias de Menu

Clique nas guias encontradas logo abaixo do menu de atividades para alternar entre os menus de uma atividade.

3. Espaço de trabalho da Atividade

O resto da tela é utilizada pela atividade em si, neste exemplo, Escrever.

Todas as atividades têm um menu da Atividade.

1. Nome da atividade

O conteúdo do campo Nome da atividade é a forma como esta específica sessão de atividade aparece no Diário. Certifique-se de inserir um nome único aqui, se você quiser tornar a sessão fácil de ser encontrada mais tarde entre as outras entradas da mesma atividade mostradas no Diário.

2. Menu “Compartilhar com”

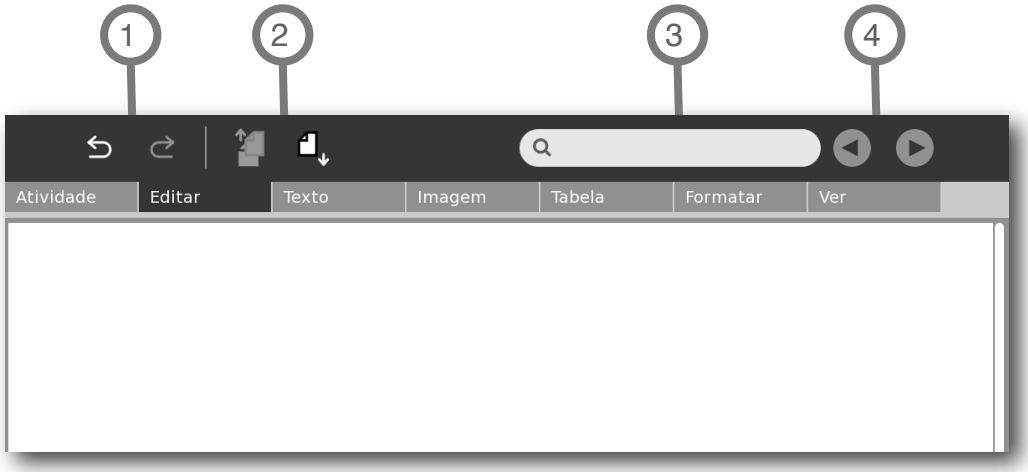
Use o menu suspenso do "Compartilhar com" para compartilhar uma atividade com seus vizinhos (Minha Vizinhança). Muitas atividades podem ser compartilhadas.

3. Botão “Guardar”

Clique no botão “Guardar” para forçar uma atividade a salvar seu estado atual no Diário.

4. Botão “Parar”

Use o botão “Parar” ou pressione CTRL + ESC para salvar a atividade no Diário e fechá-la.



Muitas atividades têm um menu Editar.

1. Desfazer / Refazer

Os botões de desfazer e refazer são de aplicação específica, mas geralmente se referem a desfazer ou refazer a sua mais recente edição.

2. Copiar / Colar

Há botões para copiar e colar. Você também pode usar os atalhos de teclado Ctrl + c e Ctrl + v para copiar e colar, respectivamente. Itens que você copia vão para a área de transferência, que é encontrado na margem esquerda da moldura. Itens que você cola vêm da área de transferência.

3. Buscar / Pesquisar

Muitas atividades possuem mecanismos de busca: você pode encontrar um texto dentro da atividade, inserindo-o na caixa de busca.

4. **Buscar Anterior / Próximo**

   No menu Editar, um par de botões permite você localizar ocorrências anteriores ou seguintes do texto digitado na caixa de busca.

Muitas atividades têm também um menu Ver.

1. **Diminuir e aumentar zoom**

   Use os botões diminuir ou aumentar a escala (zoom) da tela se a atividade suportar esse recurso.

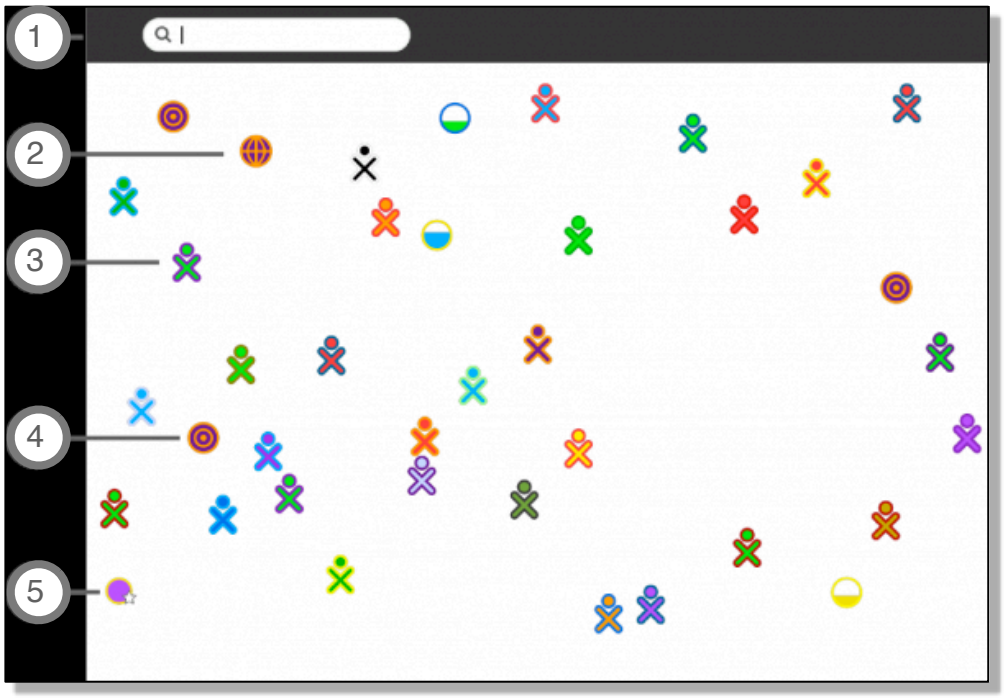
2. **Mudança de página**

   Clique nas setas para mudar de página se a atividade suportar esse recurso.

Visão da Vizinhança

Você pode usar a visão da vizinhança para se conectar à Internet e para colaborar com os outros.

Para ver a visão da vizinhança, clique no ícone Vizinhança na moldura. Você também pode usar a tecla Vizinhança para esse fim, caso o seu teclado tenha uma. Também é possível ver a vizinhança pressionando a tecla F1.



1. Menu de busca

Você pode encontrar pessoas, atividades ou pontos de acesso à Internet (Access point) usando o menu de busca.

2. Atividades compartilhadas

Você pode participar de uma atividade, clicando no ícone da atividade. Atividades compartilhadas aparecem como ícones na visão da vizinhança.

3. Ícone XO

Outros usuários do Sugar aparecem na visão da vizinhança. Colocando o ponteiro do mouse por cima de um ícone XO, você pode descobrir o apelido da pessoa e pode adicioná-la ao grupo como um amigo ou convidá-la a juntar-se em uma atividade compartilhada.

4. Ícone da rede Mesh

Um ícone de rede mesh permite você se conectar a um servidor da escola ou outros computadores em uma rede mesh(802.11s). O XO da OLPC tem três canais da rede mesh. Ao clicar em um ícone de rede mesh, você junta-se a uma particular rede mesh, e desconecta-se do ponto de acesso à Internet. Os outros ícones do XO mostram alterações para quem está na mesma rede.

5. Ponto de acesso (Access point)

WiFi hot spots (pontos de acesso à Internet) aparecem como círculos na visão da vizinhança. Se você passar o mouse sobre um círculo, o nome do ponto de acesso aparece.

- Para se Conectar a um hot spot, clique no círculo. Se o círculo mostrar o símbolo de um cadeado, será solicitado que você digite uma senha. O interior do círculo pisca

enquanto o sistema tenta se conectar. Uma vez conectado, o ícone é cercado por parênteses. Um ícone para a conexão aparece no canto inferior direito da moldura. Ao clicar em um ícone de ponto de acesso à Internet, indica que você não quer colaborar através de uma rede mesh - os ícones de outros XOs que são mostrados podem mudar de acordo.

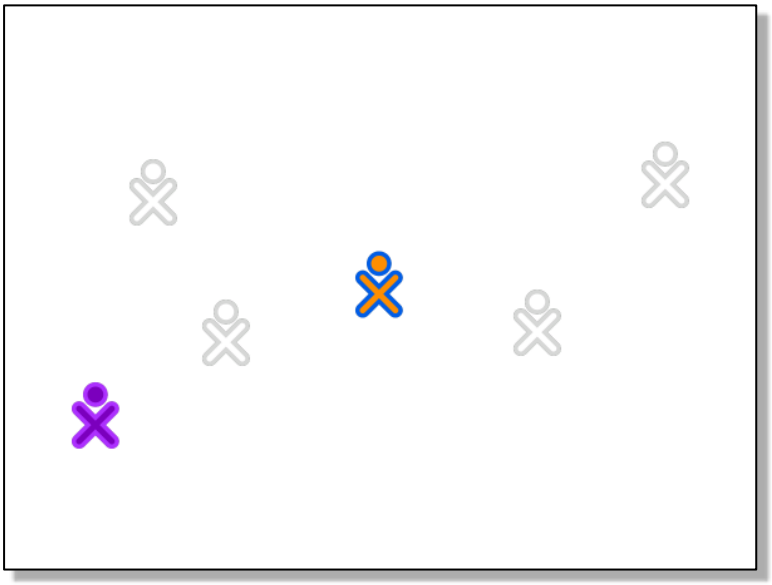
- Para desligar o Ponto de Acesso à Internet, passe o mouse sobre o círculo e escolha Desconectar no menu. Ou passe o mouse sobre o ícone na moldura e escolha Desconectar no menu.

Depois que é feita uma conexão, o ícone muda .

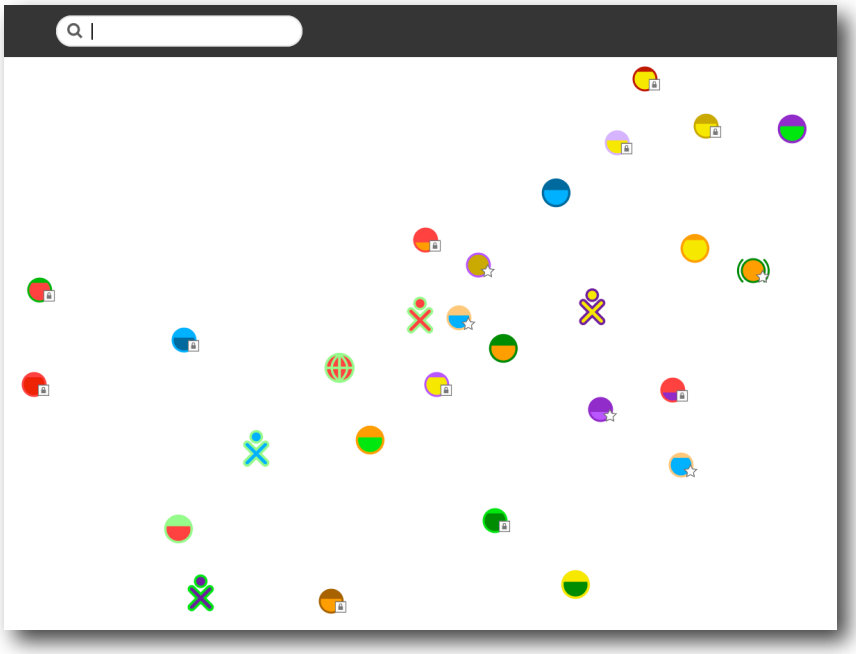
Visão do Grupo

A visão do Grupo mostra os seus amigos. (Ícones de XOs que estão desativados representam amigos que estão offline.

Para acessar a visão do grupo, clique no ícone do grupo na moldura ou pressione a tecla F2.

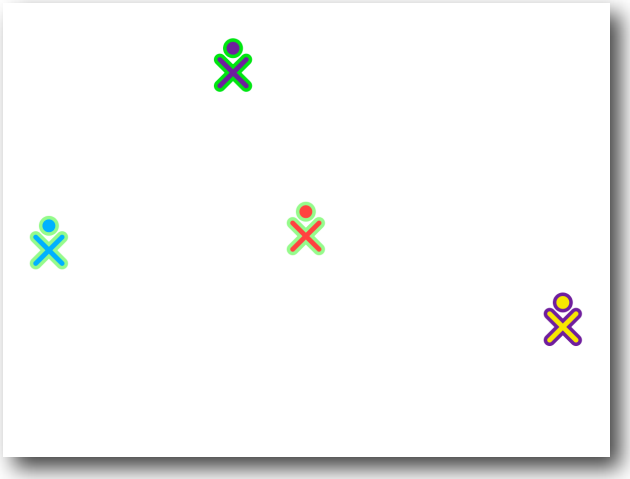


Adicionando um amigo



Você pode adicionar amigos à Visão do Grupo a partir da Visão da Vizinhança.

Quando você passa o mouse sobre um ícone XO, aparece a opção tornar amigo. Clique nesta opção para adicionar essa pessoa como um amigo.



Seu novo amigo, então aparece na Visão do Grupo.

Removendo um amigo

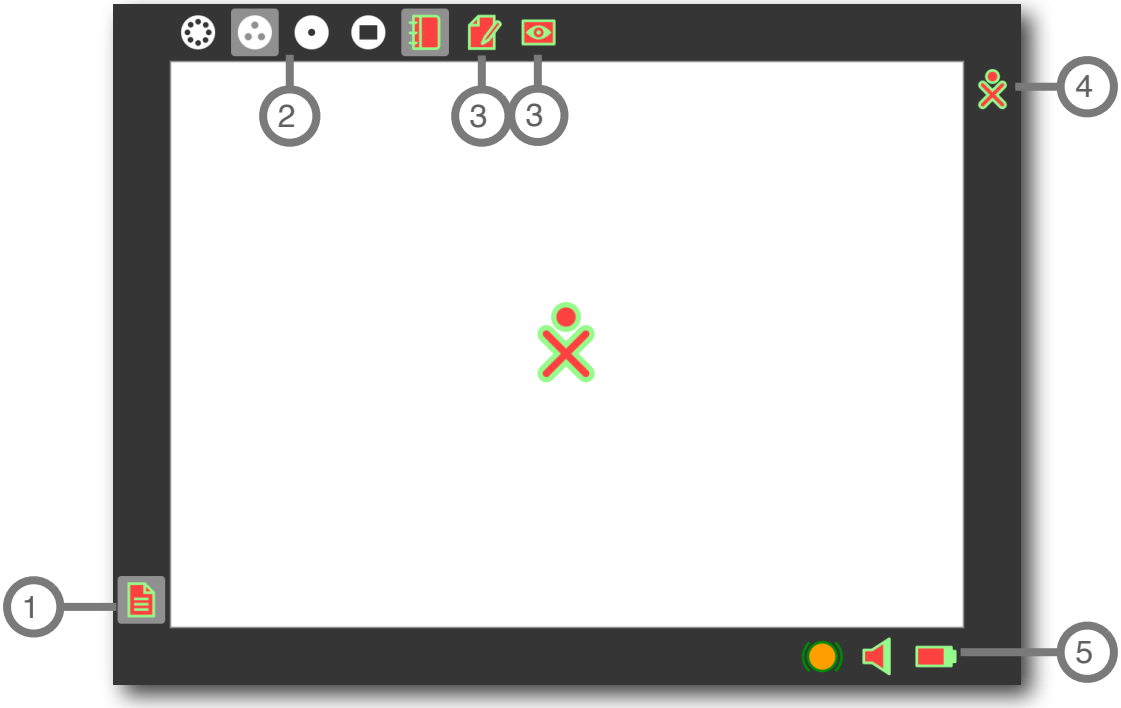
Você pode remover um amigo da Visão do Grupo em remover amigo, a partir do menu visível quando você deixa o ponteiro do mouse sobre o ícone desejado, nesse caso o XO do seu amigo. No menu, clique em Remover amigo. O ícone dessa pessoa desaparecerá da visão do grupo.

Convidar um amigo

A partir do menu, você pode convidar amigos para participar da sua Atividade atual.

A Moldura

A Moldura, a qual você pode acessar a partir de qualquer ponto de vista, contém uma área de transferência, convites e notificações recebidas, amigos, atividades abertas e a informação global que é usada em todos os modos de exibição.



1. Área de transferência

A borda esquerda da moldura serve como uma área de transferência. Você pode arrastar objetos como imagens e texto de e para a área de transferência e de e para as atividades.

2. Menu Zoom

O menu Zoom está na borda superior esquerda da moldura. Use-o para se mover entre as quatro Visões do Sugar: Vizinhança, Grupo, Casa e Atividade.

3. Lista de atividades abertas (em execução)

A lista de atividades atualmente abertas aparece no topo da moldura. A atividade ativa é realçada. (O Diário sempre aparece aqui.)

Às vezes, um círculo sem rótulo aparece aqui --- que normalmente representa uma sessão de tela cheia adicional iniciada por uma atividade cujo ícone já aparece na borda superior da moldura.

Convites também aparecem nesta parte da moldura. Eles aparecem como ícones na cor da pessoa que o enviou.

4. Lista de amigos ativos

Pessoas que estão colaborando atualmente aparecem sobre a borda direita da moldura.

5. O status do sistema

Bateria, alto-falantes e status da rede aparecem no canto inferior da moldura.

A Área de Transferência

Você pode arrastar os itens da área de transferência para as Atividades. Um menu que aparece deixando o ponteiro do mouse sobre também permite a você remover itens da área de transferência, ou abrir-los em uma atividade, ou salvá-los (Guardá-los) em seu diário.

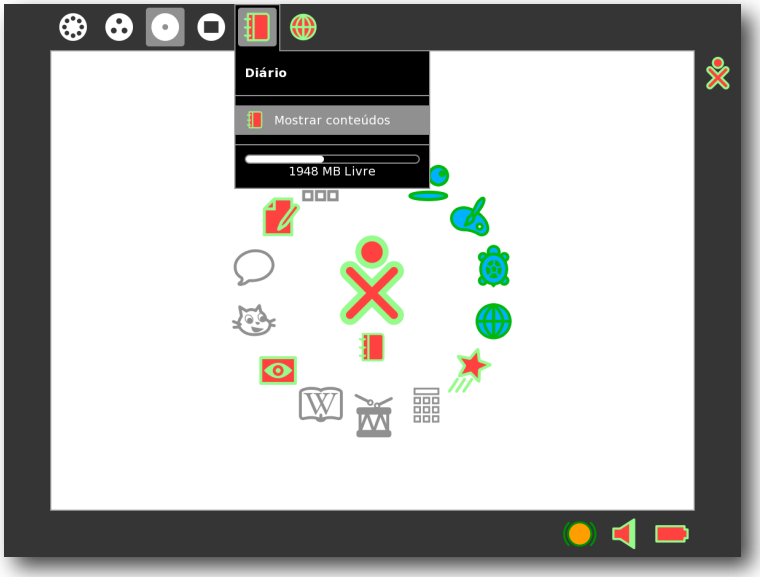
O Diário

A atividade Diário é um registro automatizado de tudo que você faz dentro do Sugar. As atividades do Sugar usam o Diário como um lugar para salvar seu trabalho. Você pode usar o Diário como um lugar para rever antigos trabalhos, para retomar uma obra incompleta, para organizar o seu trabalho concluído e refletir sobre seu progresso como um aprendiz.

O Diário mantém um registro do que você faz e das coisas que você cria, tais como fotos, desenhos e escritos. Você pode procurar por itens no Diário ou classificar as entradas por tipo ou data. Você também pode clicar em uma entrada para obter uma visão detalhada. Você pode retomar uma atividade, clicando no ícone para essa entrada.

O Diário também suporta mídia de armazenamento externo, como um dispositivo USB ou cartão SD. Quando você conecta um dispositivo USB para o XO, você pode acessar o conteúdo do dispositivo USB usando o Diário. Clique no ícone USB para ver o conteúdo armazenado no dispositivo. Você também pode copiar as informações do Diário para uma mídia removível, como um dispositivo USB como uma forma de guardar cópias (fazer backup). Se você estiver conectado a um servidor da escola, você pode acessar o seu sistema de backup.

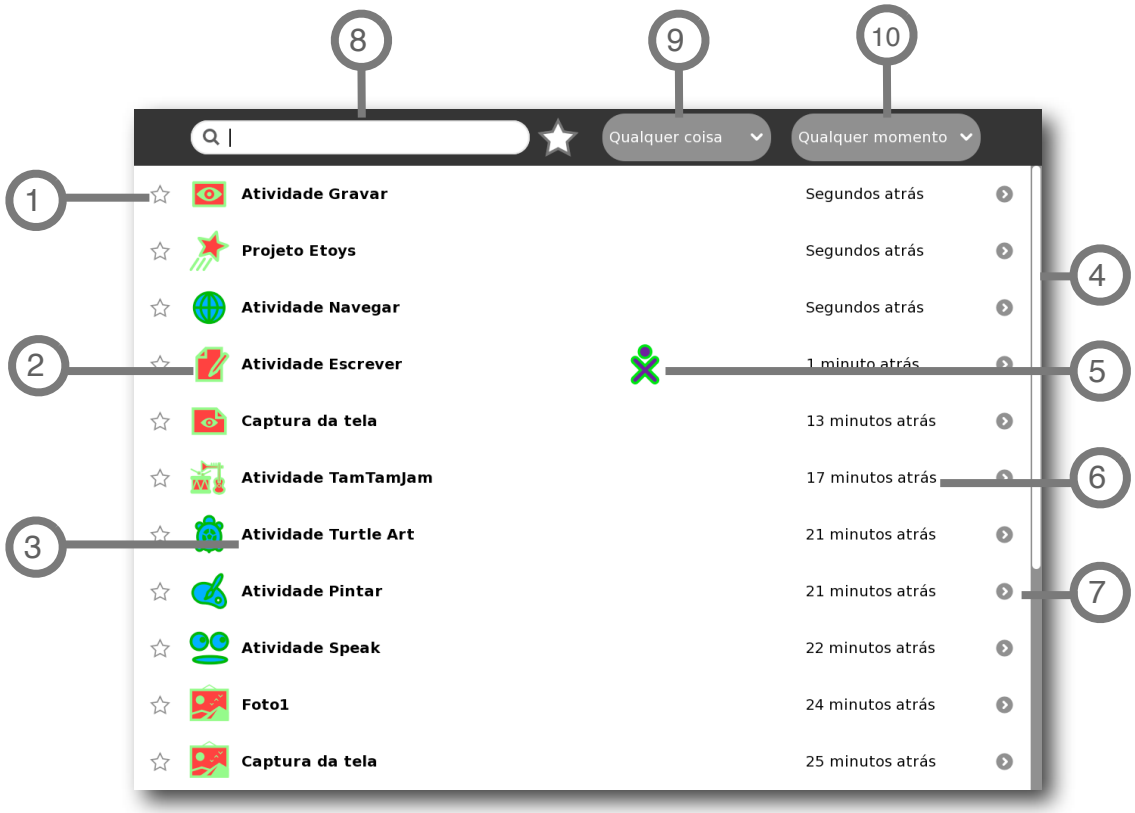
Mostrando o Diário



Para acessar o Diário, clique no ícone Diário na Moldura.

Em um laptop XO, você pode pressionar a tecla lupa na linha superior do teclado para abrir imediatamente o Diário e a busca.

Características do Diário



O Diário contém um menu e uma lista de entradas:

1. Estrela

Você pode marcar as entradas importantes clicando no ícone da estrela para essa entrada, o que facilita a localização posteriormente. Quando você clica no ícone da estrela, a estrela torna-se colorida por dentro.

2. Ícone

Cada entrada no Diário tem um ícone. A cor do ícone mostra quem criou a entrada. Por exemplo, se você copiar uma foto de um amigo, o ícone da foto tem as cores do seu amigo.

Você pode iniciar a atividade para a entrada, clicando no ícone.

Um menu ativado pelo ponteiro do mouse pode revelar outras opções. Em particular, "apagar" que exclui a entrada do seu diário.

Cuidado: "Apagar" apaga/exclui todos os dados associados com a entrada mostrada. Por exemplo, se você apagar uma entrada que mostra que você instalou uma atividade, você apaga a atividade também.

3. Nome da entrada

Cada entrada tem um nome. Você pode editar o nome clicando nele. Se a exibição Diário está mostrando o conteúdo de um dispositivo de armazenamento removível, o nome do arquivo Linux é mostrado aqui, com o caminho e o nome do arquivo com a extensão retirada.

4. Barra de rolagem

Quando há mais entradas no Diário que pode caber na tela, você pode usar a barra de rolagem para rolar através delas.

5. Ícones dos seus amigos

Se você se juntou a outros participantes nesta atividade, ícones em suas cores aparecem aqui.

6. O tempo decorrido

O Diário mostra o tempo desde a mudança mais recente para a entrada.

7. Botão para ver mais detalhes

Clique neste botão para ver informações detalhadas sobre a entrada. Consulte "Ver detalhes", abaixo.

8. Caixa de busca

Digite as palavras na caixa de busca para as entradas que correspondam a essas palavras. As entradas são exibidas quando elas contêm todas as palavras digitadas. A comparação será com os dados de todos os campos:

- O campo do nome da entrada
- O campo de descrição (Ver detalhes)

- O campo etiquetas (Ver detalhes)

Nota: o botão x pequeno na direita da caixa mostra que a procura está sendo aplicada. Para cancelar a sua pesquisa, clique no botão x.

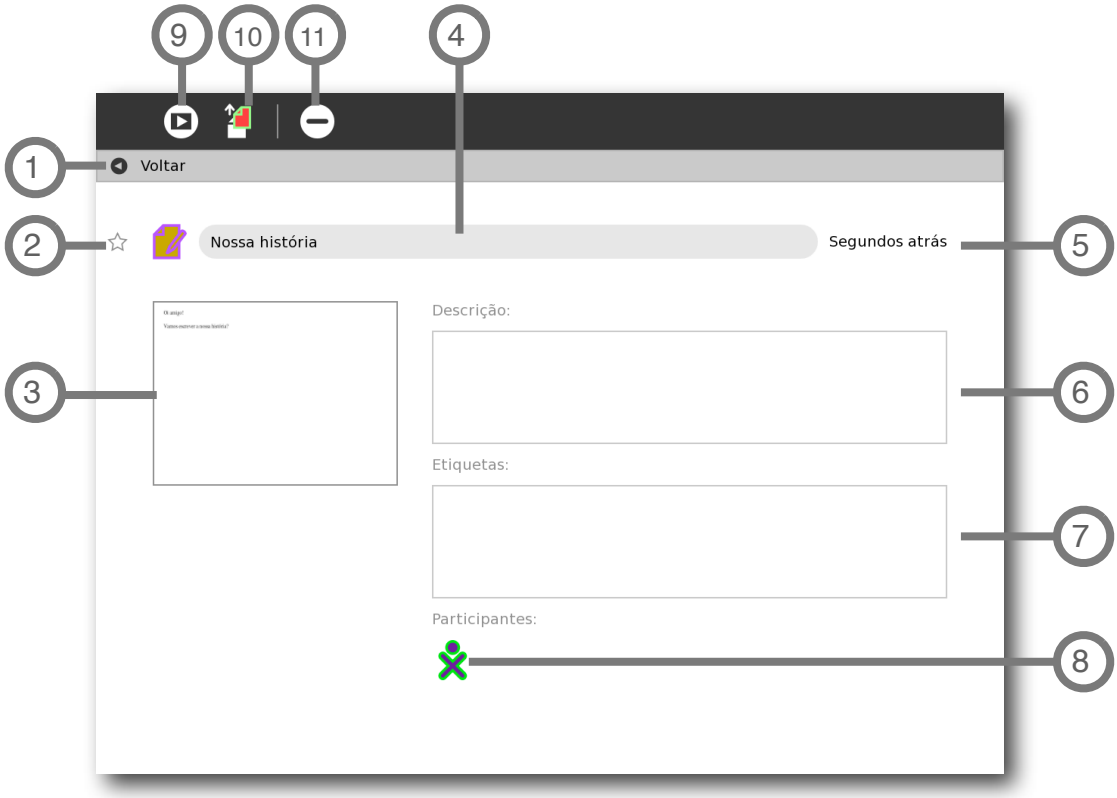
9. Selecione por tipo

Escolha um tipo de entrada para mostrar apenas as entradas desse tipo. Os tipos incluem a atividade que criou uma entrada, ou o tipo de objeto, como imagem, som, texto e assim por diante.

10. Filtrar por data

Você pode limitar a exibição do Diário por entradas feitas no dia, semanas ou meses passados.

Ver detalhes



Ver Detalhes aparece quando você clica no botão para ver mais detalhes para uma entrada. Esta visão permite que você examine e faça anotações sobre a entrada.

1. Linha do ícone Voltar

Você pode clicar em qualquer lugar desta linha para voltar a visão principal do Diário.

2. Estrela e Ícone

Esses itens duplicam suas funções na principal visão Diário - a estrela representa uma entrada especial, nunca excluída do Diário e a cor do ícone indica quem a criou originalmente.

3. Imagem miniatura

Cada entrada tem uma imagem em miniatura que é criada automaticamente. A imagem mostra a tela de atividades quando da última alteração à entrada de diário salvo.

4. Nome da entrada

Você pode alterar o nome da entrada, clicando nela e digitando um novo nome.

5. O tempo decorrido

Exibe o tempo decorrido desde a mudança mais recente para a entrada.

6. Campo Descrição

Você pode digitar uma descrição para a entrada, que você pode usar para encontrá-la mais tarde usando a caixa de busca na visão principal do Diário. Use uma descrição para lembrá-lo do que você fez. Por exemplo: “As flores que eu vi na caminhada até a cachoeira”.

7. Campo Etiquetas

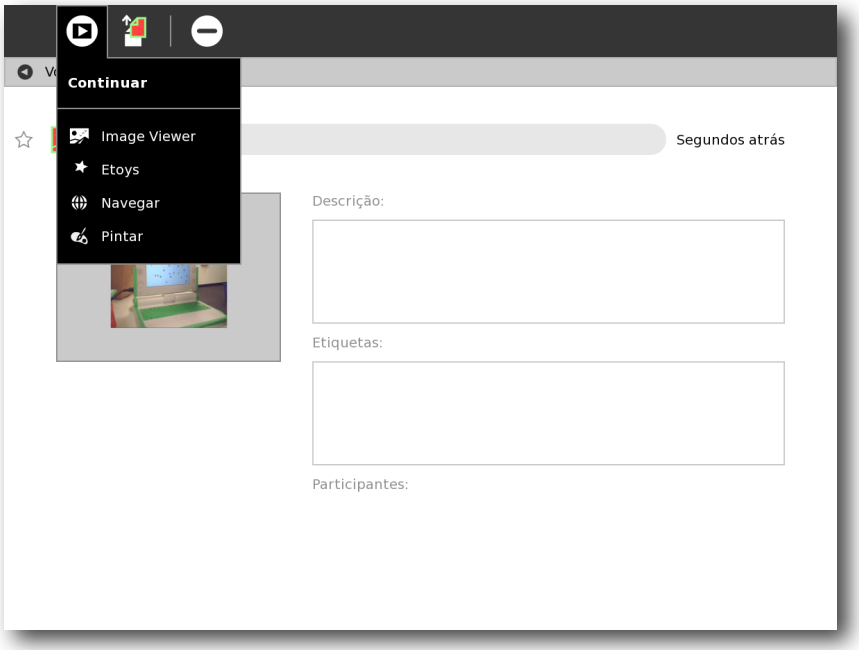
Você pode inserir etiquetas de busca. Use etiquetas (palavras-chave) para descrever uma entrada de diário para que você possa encontrá-la mais tarde usando a caixa de busca na visão principal do Diário. Você pode usar etiquetas para ajudá-lo a agrupar suas entradas por instâncias, como origem ou contexto.

8. Participantes

Exibe os ícones XO de cada pessoa que participou de uma atividade compartilhada.

9. Botão Continuar

Você pode clicar no botão Continuar para retomar uma atividade. Um menu acionado pelo ponteiro do mouse pode mostrar as opções adicionais. Por exemplo, você pode continuar trabalhando com uma imagem usando o navegador ou a atividade de pintura.



10. Botão Copiar

Você pode copiar uma entrada de diário para a área de transferência (ou a um dos dispositivos de armazenamento removíveis mostrado no canto inferior da tela do Diário), clicando no botão Copiar.

11. Botão Apagar

Você pode excluir uma entrada, clicando no botão Apagar.

Atenção: Depois de apagar uma entrada, ela não pode ser restaurada a menos que você tenha backup de seu Diário.

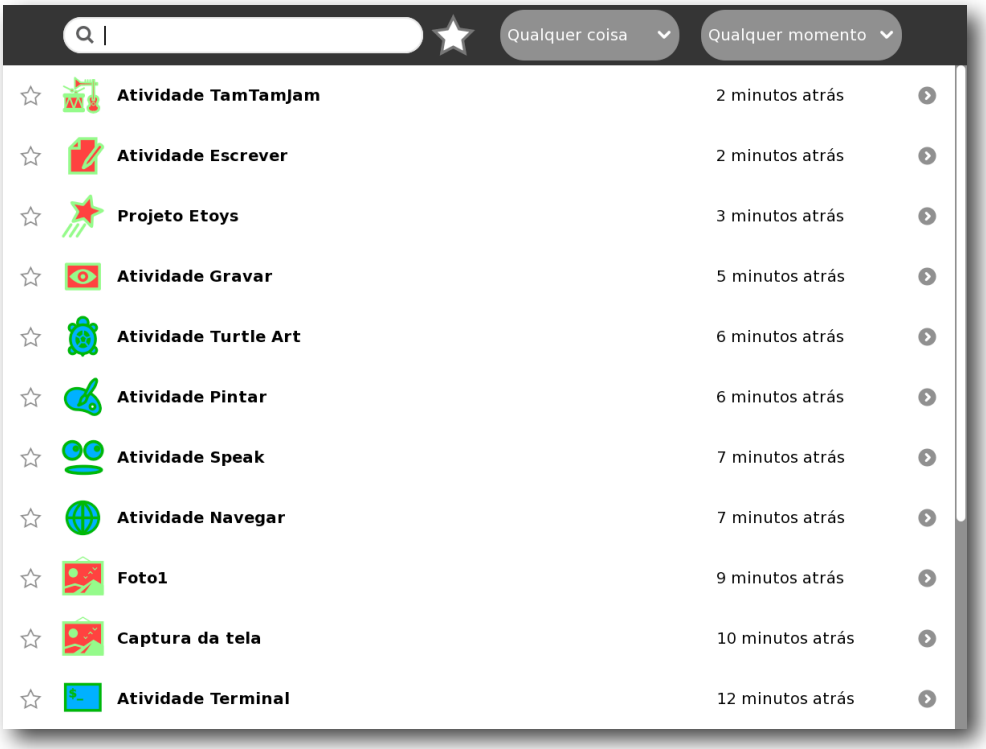
Ao retomar a partir da exibição de detalhes, você pode escolher entre diferentes atividades.

Quanto cabe no XO

A atividade Diário armazena e recupera os arquivos através da interface do usuário Sugar. Para acessar o Diário, deixe a moldura visível e clique no ícone do diário (ícone do livro) que se encontra ao lado dos ícones das Visões.

Armazenamento Interno

Seu XO pode armazenar um número limitado de arquivos em sua unidade de disco. Você deve manter seu XO organizado para que ele não fique sem espaço de armazenamento para arquivos novos. Você pode apagar alguns itens pelo Diário.



Para limpar espaço para mais arquivos:

1. Na moldura, clique no ícone do Diário.

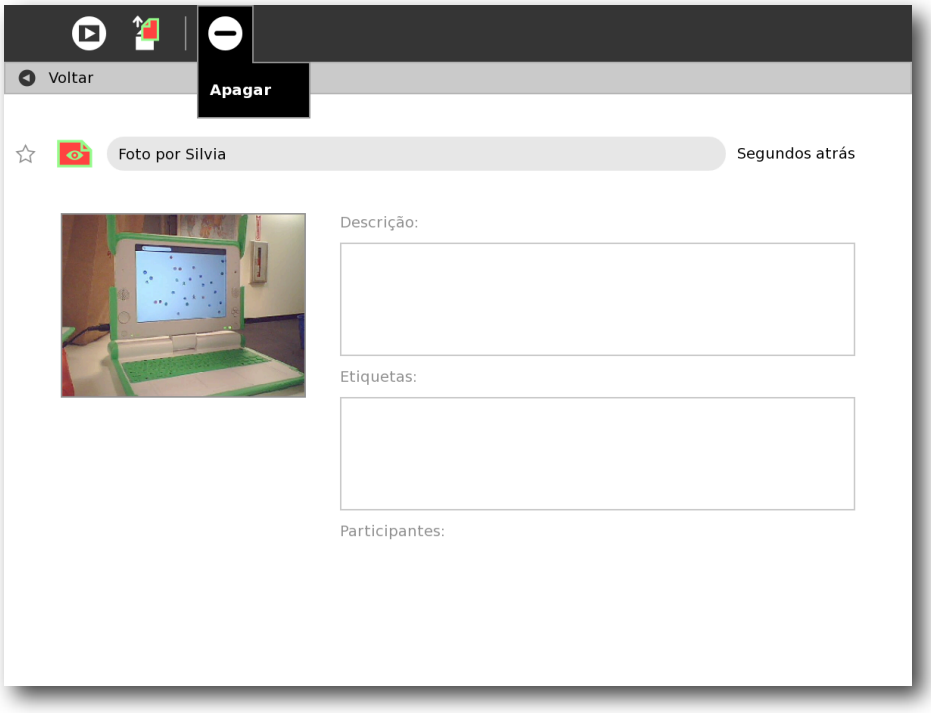
2. Coloque o ponteiro do mouse sobre o ícone do Diário para verificar a quantidade de espaço livre.

3. Procure por arquivos que você possa apagar, tais como arquivos antigos, fotos e vídeos desnecessários ou grandes arquivos que você copiou para outro local.

- Em geral, os arquivos de áudio, vídeo e PDF ou e-books são maiores do que arquivos de texto ou fotos. O limite máximo de um arquivo PDF que o XO pode ler é de cerca de 36 MB.

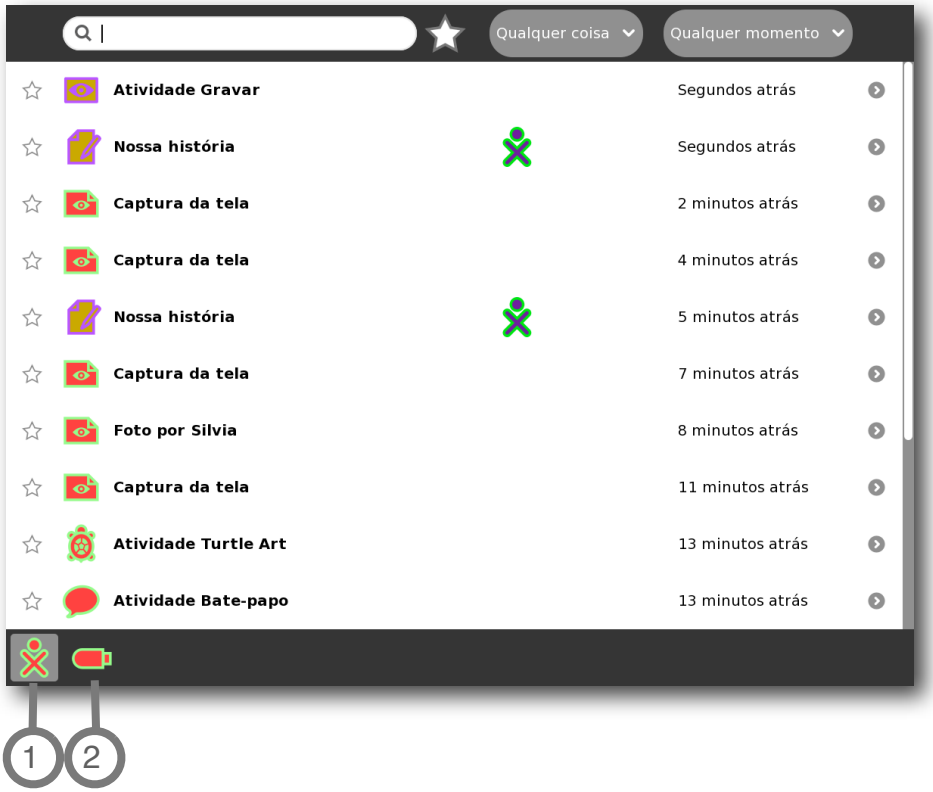
- O navegador pode baixar mais de uma cópia de um mesmo arquivo PDF ou arquivo de mídia se você não perceber que você já o baixou. Apague arquivos duplicados para economizar espaço.

4. Selecione um arquivo para apagar clicando com o botão direito do mouse no ícone correspondente e, logo, clicando em Apagar. Ou, clique no botão com uma pequena seta para ir para a visualização da atividade ou arquivo. Uma vez que você estiver visualizando o ítem, clique no ícone Apagar (sinal de menos na parte superior da tela).



Se você quiser continuar usando o arquivo, clique no ícone do arquivo para abrir a atividade.

O uso de mídia removível



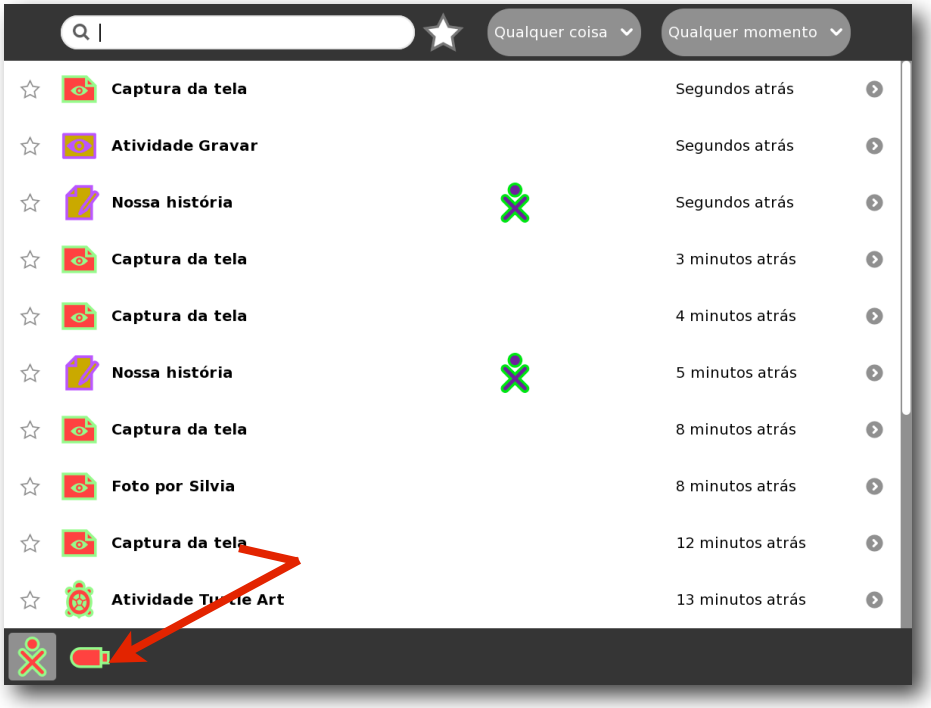
Quando você insere mídia removível, como um dispositivo USB (pendrive) ou cartão SD, ele aparece como um ícone no canto inferior da tela, na moldura, dentro da Visão do Diário.

1. Diário

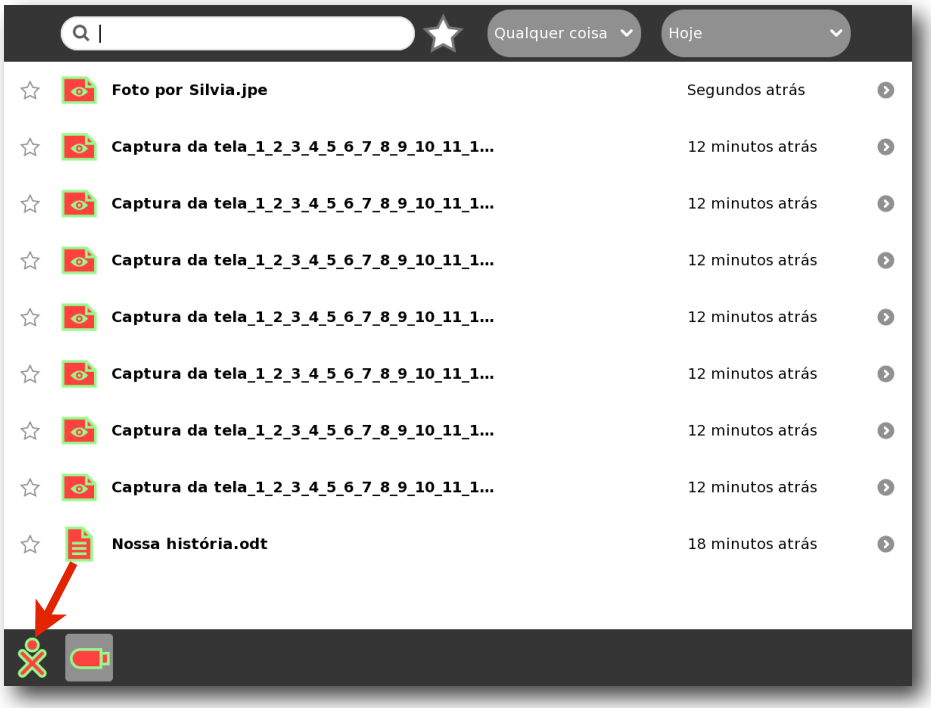
Clique no ícone do Diário para mostrar a visão do Diário.

2. **Dispositivo USB**

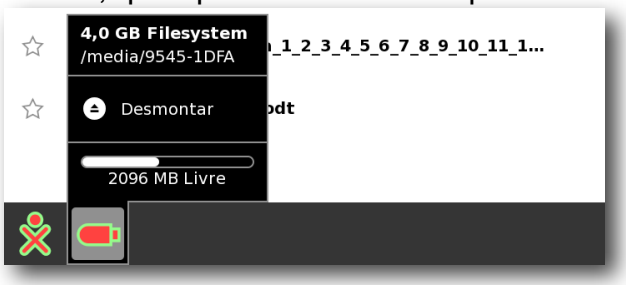
Clique no ícone USB (ou ícone SD) para mostrar o sistema de arquivos de mídia removível.



Você pode arrastar as entradas do Diário para o dispositivo USB. Você também pode arrastar as entradas do dispositivo USB para o Diário.



Para remover (desmontar) o sistema de arquivo externo, escolha Desmontar no menu acionado pelo ponteiro do mouse, que aparece deixando o ponteiro sobre o ícone correspondente.



Atenção: Pode levar algum tempo para esse menu aparecer. É fácil cometer um erro, clicando no ícone da USB em si quando pretendia clicar em Desmontar.

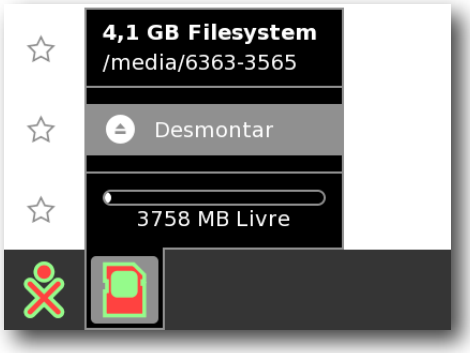
Cuidado: Se você tem um terminal em execução você pode inadvertidamente ter sua mídia removível bloqueada. A forma mais segura de remover a mídia é retirá-la após desligar o computador.

Para inserir um cartão SD

A entrada para cartões SD é debaixo da tela, abaixo do botão de ligar o XO. Você terá que girar a tela para a esquerda para acessar a entrada.

Para remover o cartão SD

Mova o ponteiro do mouse sobre o ícone do SD, na parte inferior do Diário e clique em Desmontar.



Somente quando o ícone SD desaparecer, você pode remover o cartão SD. Empurre-o delicadamente para cima com o polegar e solte para ejetá-lo.

Nota para os pais e professores

O Diário mantém um registro de tudo o que uma criança faz dentro do Sugar: quais atividades que ela utiliza e quais os conteúdos que ela cria. Ele também mantém um registro das atividades do grupo, como a participação em uma sessão de gravação compartilhada ou a navegação na Internet.

O Diário estimula a reflexão. Você pode consultá-lo para avaliar o progresso de uma criança, bem no espírito do "portfólio" de avaliação. Você também pode usá-lo como um catalisador para a discussão com seu filho ou aluno. Nós incentivamos o uso do campo de descrição (em Ver detalhes) de entradas do Diário como um lugar para fazer anotações ou comentários para as mesmas.

Colaborando

Para que seja possível desenvolver atividades colaborativas, compartilhando uma atividade com outro usuário do XO, é necessário que vocês estejam na mesma rede (mesma rede mesh ou o mesmo ponto de acesso). A rede mesh possui três canais: 1, 6 e 11. Vocês devem combinar em que rede ambos entrarão.

Existem diferentes maneiras de iniciar a colaboração de uma atividade com outros usuários de XOs.

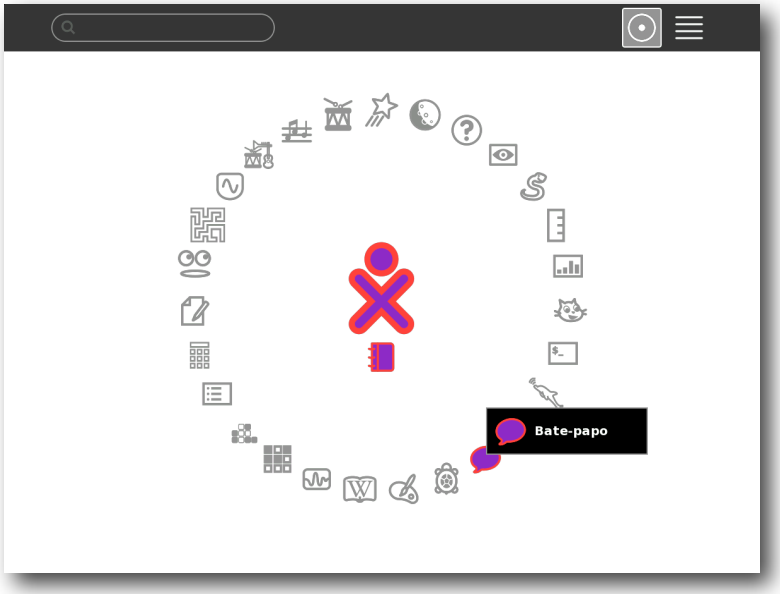
1. Envie um convite para colaborar em uma atividade.
2. Compartilhe uma atividade com a vizinhança.
3. Junte-se a uma atividade compartilhada na visão da vizinhança.

A diferença entre esses modos é sutil, mas importante. Quando você envia um convite, você tem o controle específico sobre quem se junta a sua atividade. Quando você compartilha com a vizinhança, você está possibilitando a qualquer pessoa visível na tela Vizinhança juntar-se a sua atividade.

Enviando um convite para uma atividade

Se você quiser iniciar uma atividade colaborativa com um amigo específico, envie um convite a ele para juntar-se à atividade. Você pode convidar quantos amigos quiser, seguindo os passos abaixo. As etapas do exemplo abaixo são referente ao convite para falar na Atividade de bate-papo.

Passo 1: Iniciar uma Atividade
Você deve abrir uma atividade para enviar um convite.
Por exemplo, abra o Bate-papo na visão da Casa.



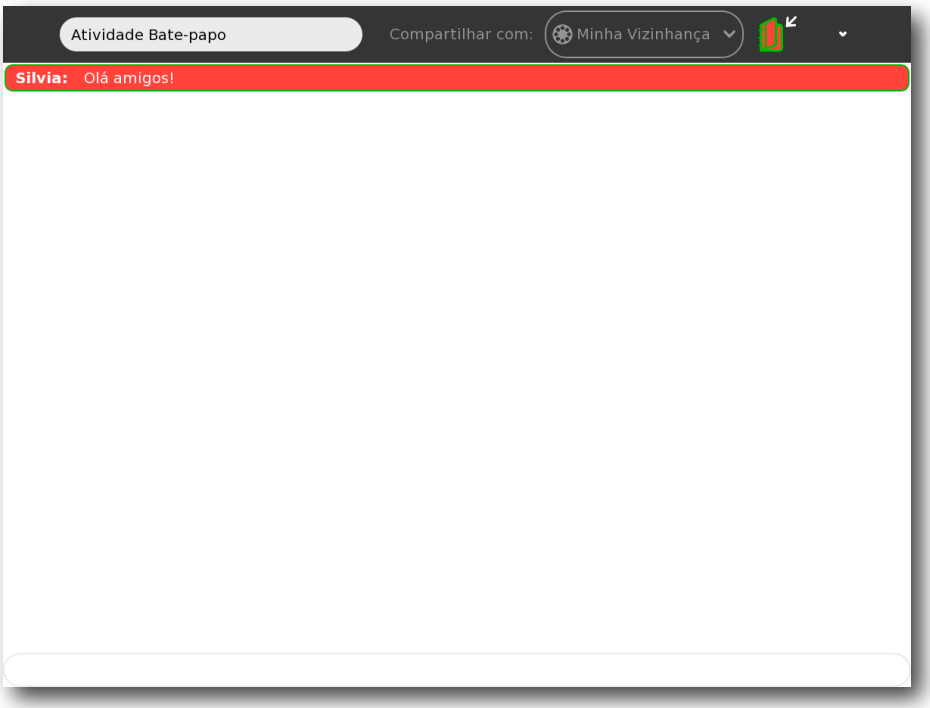
Passo 2: Pela moldura ou pelo teclado vá para a visão do grupo.

Passo 3: Localize o ícone XO do amigo que deseja convidar, coloque o ponteiro do mouse sobre ele e clique em Convidar para Atividade... (nesse caso, Convidar para Atividade Bate-papo)

Seu amigo receberá um convite. (O ícone da atividade bate-papo da sua cor aparecerá na moldura superior esquerda na tela do seu amigo).

Passo 4: Volte para sua atividade e comece a trabalhar.

Por exemplo, volte para a Atividade Bate-papo e comece a teclar!



Recebendo e aceitando um convite

Passo 1: Fique atento aos convites que você recebe.
A notificação de um convite aparece na parte superior esquerda da moldura.

O convite é um ícone na atividade. O cor do ícone é o mesmo da cor da pessoa que enviou o convite.

Passo 2: Clique no ícone para aceitar o convite
Você pode aceitar o convite pela vista da vizinhança ou pela moldura.
Pela vista da vizinhança, você clica sobre o ícone de outro usuário.
Na moldura, clique no ícone de convite ou clique na opção aceitar.

Nota: Você não precisa aceitar o convite, caso não queira. Para tanto, basta ignorá-lo clicando no menu Recusar o convite.

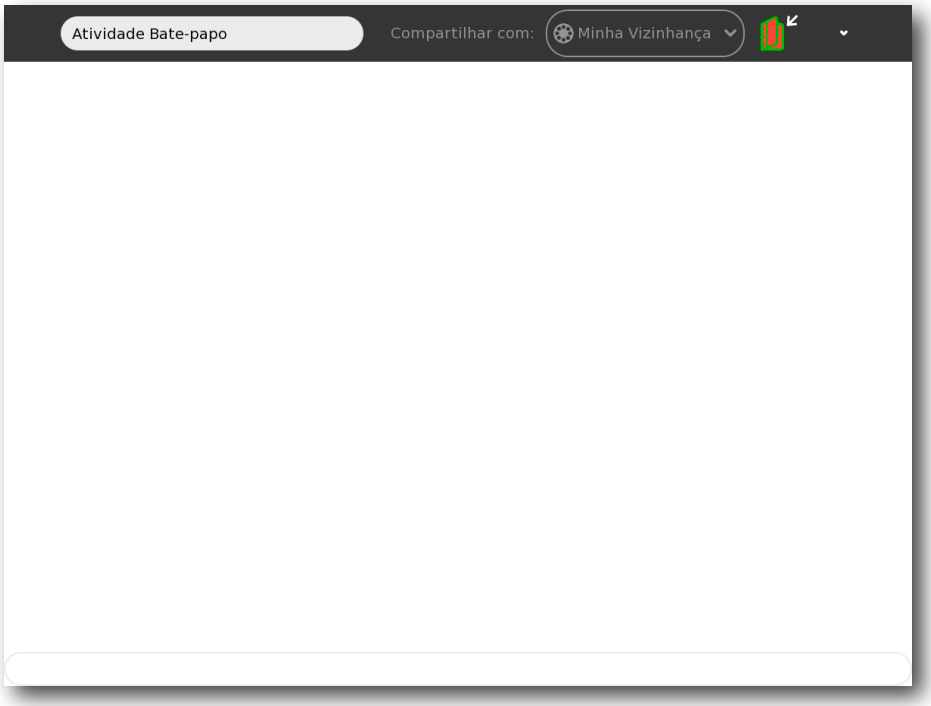
Passo 3: Comece a trabalhar.
Assim que você aceitar o convite, você pode começar a trabalhar colaborativamente e alterar a atividade.

Compartilhamento de uma atividade

Você pode compartilhar uma atividade com a vizinhança, se você quiser permitir que qualquer um se junte ao seu trabalho.

Passo 1: Inicie uma Atividade
Você deve estar executando uma atividade a ser compartilhada.

Passo 2: Uma vez que a atividade está em execução, selecione o menu da Atividade.
A atividade por padrão aparecerá em modo Privado. Para compartilhar, você deve alterar esse ícone “Compartilhar com” para Minha Vizinhança.



O ícone dessa Atividade, com a cor do seu ícone XO, aparecerá na visão da vizinhança.

Juntando-se a uma atividade compartilhada

Você pode participar de qualquer atividade compartilhada que apareça na visão da Vizinhança.

Passo 1: Na visão da vizinhança, você clica no ícone que representa uma atividade compartilhada para a qual você gostaria de participar.

Passo 2: Comece a colaborar
A Atividade deverá abrir assim que você clicar sobre o ícone da atividade compartilhada.

A abordagem de trabalho varia de atividade para atividade. Na Atividade Gravar, por exemplo, fotos em miniaturas são compartilhadas. A moldura da foto é a cor do ícone XO da pessoa que tirou a foto.
Na moldura, no lado direito, você vai ver os ícones das pessoas que estão trabalhando com você.
Você pode sair de uma Atividade compartilhada a qualquer momento.

Redes e Internet

O que é uma rede?

Uma rede de computadores é um agrupamento de computadores conectados.

Tipos de redes

As redes são normalmente descritas por sua escala: rede de área local (LAN), cobrindo uma área geográfica pequena, como uma casa, escritório ou edifício; rede de área ampla (WAN), abrangendo uma área geográfica relativamente ampla (como de uma cidade para outra e de um país para outro país), rede de área metropolitana (MAN) conectando juntas múltiplas redes de área local, mas não se estendendo para além dos limites de um povoado, município, cidade ou região.

Às vezes, as redes são descritas pelo hardware que conecta os computadores: satélite, fibra óptica, Ethernet, rede sem fio (wireless), e assim por diante. Algumas redes usam conexões físicas-fio, enquanto outros usam ondas de rádio sem fio.

Você pode nomear uma rede baseada em sua relação funcional: cliente-servidor e peer-to-peer são bons exemplos.

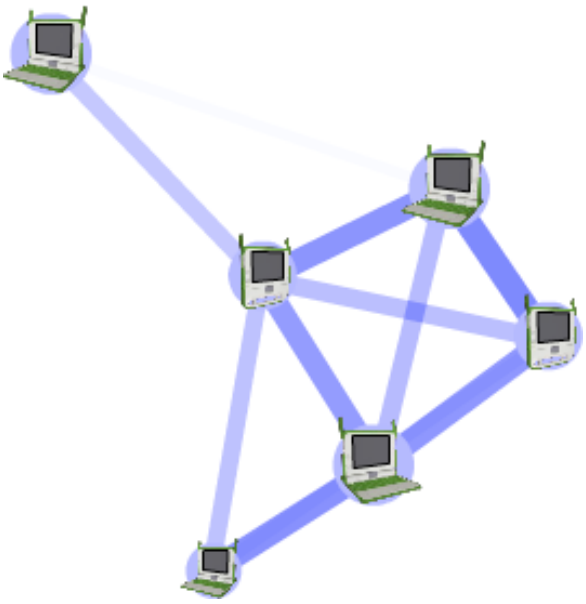
Finalmente, você pode falar de redes pela topologia. Topologia significa as relações lógicas entre dispositivos. Exemplos incluem: barra, estrela, malha e em árvore.

Redes de XO da OLPC

Uma típica rede de XO da OLPC seria de área local, wireless, redes peer-to-peer, de malha. No entanto, o XO suporta (direta ou indiretamente) uma variedade de redes.

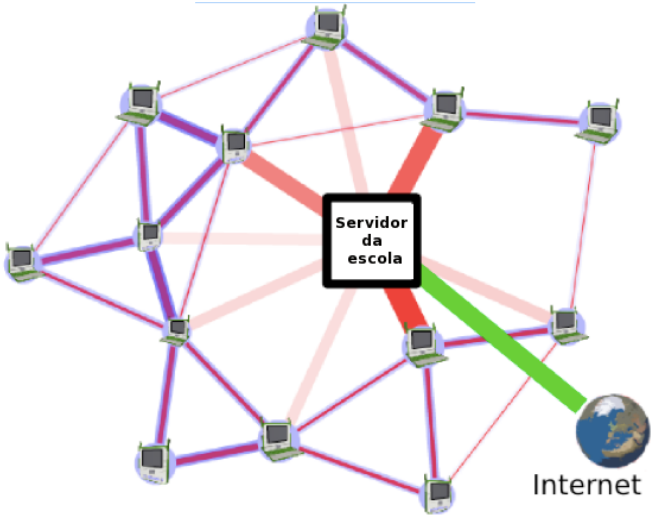
Nos mais comuns cenários, todos os laptops utilizamos seus rádios sem fio embutidos:

- Mesh simples: XOs comunicam-se uns com os outros, sem acesso à Internet.
- Infra-estrutura: XOs se conectam à Internet através de um ponto de acesso (access point) pré-existentes (AP).
- Servidor da Escola: XOs conversam entre si e se conectam à Internet através de um servidor da escola.



Rede mesh simples

Infra-estrutura de rede



Rede com o servidor da escola

O servidor da escola

Parte do modelo de implantação da OLPC é a utilização de servidores na escola. Esses servidores são projetados para fornecer um gateway para a Internet, um repositório de conteúdo local, backup, gestão escolar e outras funções locais. Tão importante como todos estes serviços, o seu papel mais crítico é a ampliação da rede de área local. Sem um servidor na escola, a maior rede que pode ser mantida é de cerca de 20 laptops. Cada servidor na escola pode manter uma rede de cerca de 120 laptops.

As razões para essa diferença incluem:

- Ao manter informações, o servidor da escola elimina a necessidade de grande parte do tráfego de multicast, o que coloca uma carga pesada na rede.
- O servidor da escola pode unificar até três separados canais da rede mesh.

Hardware de Rede

O seu XO já vem com uma placa wireless EM-113 a qual permite que você se conecte à Internet por meio de conexão sem-fio (wireless). Entretanto, há alguns lugares onde esse tipo de rede ainda não existe. Nesse caso seu XO possui 3 portas USB que permitem que você se conecte a outros dispositivos para se conectar a diferentes tipos de rede.

O caso mais comum será onde existe apenas redes com fio do tipo Ethernet, aquelas que usam um cabo azul. Nesse caso você precisará de um adaptador USB para Ethernet, que pode ser encontrado em qualquer loja de acessórios de informática.

"Este produto está homologado pela ANATEL, de acordo com os procedimentos regulamentados pela Resolução 242/2000, e atende aos requisitos técnicos aplicados"

Para maiores informações, consulte o site da ANATEL www.anatel.gov.br

Modelo: EM113

ANATEL
Agência Nacional de Telecomunicações

0890-10-3064

(01)07898940395026

" Este produto possui módulo integrado ao mesmo que opera em caráter secundário, isto é, não tem direito a proteção contra interferência prejudicial, mesmo de estações do mesmo tipo, e não pode causar interferência a sistemas operando em caráter primário."

Ponha-me na internet!

A Internet consiste em uma interligação mundial entre redes governamentais, acadêmicas, públicas e privadas. A Internet traz vários recursos de informação e serviços, tais como correio eletrônico (e-mail), chat, documentos, jogos online, e a World Wide Web (WWW).

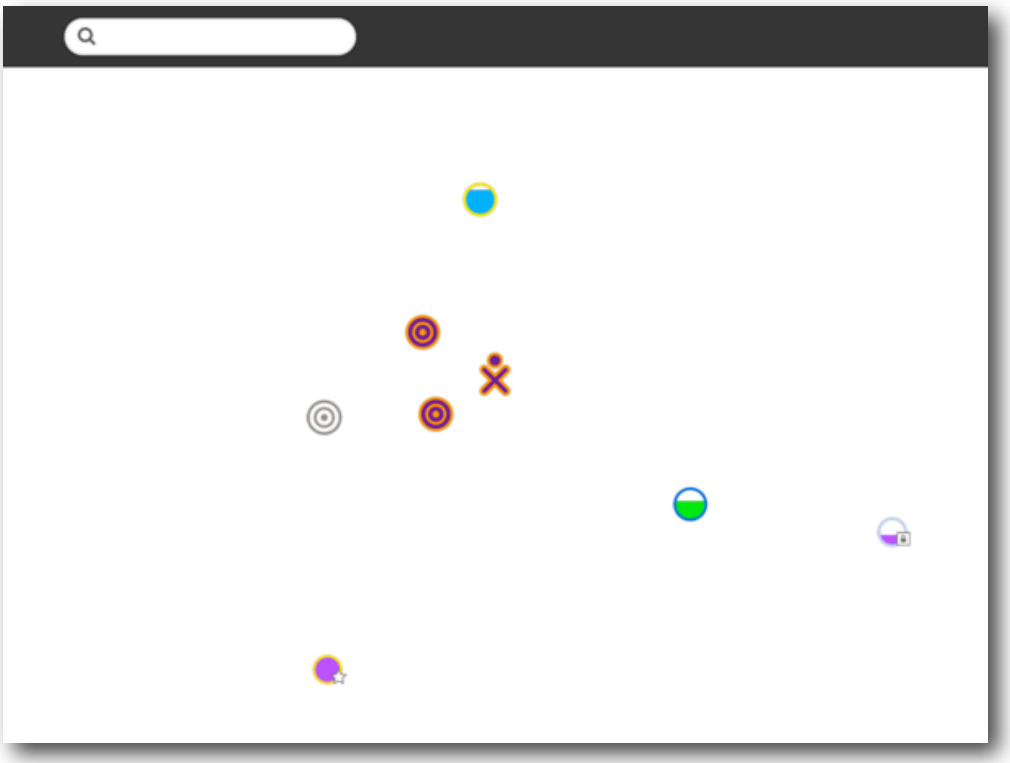
Uma das coisas mais importantes para o XO é possibilitar que os estudantes se conectem à Internet.

Onde existe uma rede sem fio, o ponto de acesso (AP) é o equipamento que permite ao seu computador se conectar à rede. O ponto de acesso normalmente possui uma conexão direta com a Internet, o que possibilita você a navegar.

Conectando-se à Internet via um Ponto de Acesso

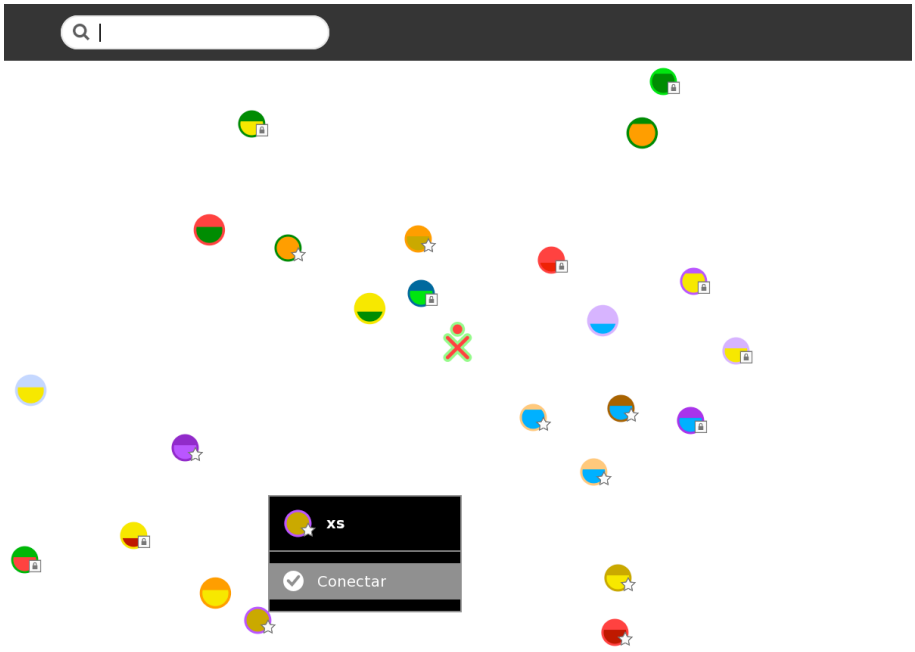
A maneira mais usual de se conectar à Internet é por meio de um Ponto de Acesso.

PASSO 1: Vá à Visão da Vizinhança



Você pode ir à Visão da Vizinhança abrindo a Moldura e clicando no botão Vizinhança ou pelo atalho do teclado, caso o seu computador tenha essa tecla.

PASSO 2: Escolha um Ponto de Acesso



Na Visão da Vizinhança, cada círculo representa uma rede (Ponto de Acesso). Passe o mouse sobre o círculo para ver mais informações da rede. Um ponto de acesso sempre possui um nome(ESSID) para diferenciá-lo dos demais. Assim, se você estiver em um lugar com várias redes, você poderá saber em qual pode se conectar.

Cada ponto de acesso funciona como um rádio que recebe e envia informações. Quanto mais longe você estiver do ponto de acesso, mais fraco será o sinal para que você se comunique com ele. Caso você esteja em um local onde o sinal seja muito fraco, não será possível se conectar ao ponto de acesso. Na Visão da Vizinhança, o nível do preenchimento de cada círculo representa o nível do sinal daquele ponto de acesso. Caso o círculo esteja totalmente preenchido , a qualidade do seu sinal está ótima. Caso ele esteja pela metade, a qualidade será de 50% .

Existem também alguns círculos que são diferentes dos demais, pois aparecem como vários círculos uns dentro dos outros . Esses círculos representam a rede Mesh, que é uma das grandes funcionalidades do XO. Caso você se encontre em um local onde não existam pontos de acesso para conectar você à Internet, você ainda poderá conectar-se aos demais XOs próximos a você, para poder trabalhar e estudar em conjunto com seus colegas.

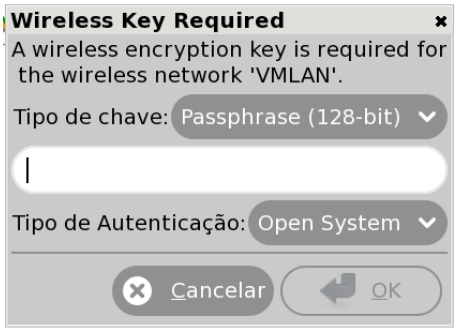
PASSO 3: Ativando a conexão com a rede

Para ativar a sua conexão com o ponto de acesso, clique uma vez dentro do círculo que o representa. Você também pode mover o mouse sobre o círculo e clicar sobre Conectar.

Demora alguns segundos até que o ponto de acesso aceite a sua conexão. Durante esse tempo, o círculo ficará piscando, indicando que o seu laptop está conversando com o ponto de acesso, pedindo permissão para receber uma conexão. Se, por alguma razão, a conexão falhar, o círculo pára de piscar. Algumas vezes é necessário tentar várias vezes para conseguir se conectar.

Quando a conexão for um sucesso, dois parênteses aparecerão ao lado do círculo.

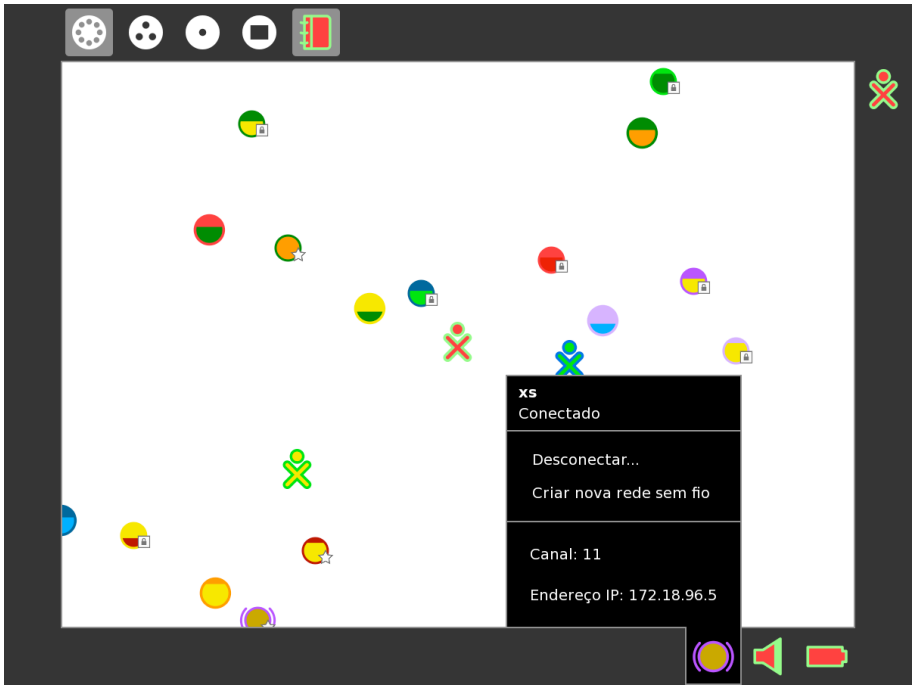
Existem alguns pontos de acesso que utilizam uma conexão segura. Isso significa que para você poder se conectar neles, você precisa de uma senha. Caso o ponto de acesso que você escolheu seja um desses, uma janela aparecerá para você digitar a senha.



PASSO 4: Verificando sua Conexão com a rede

Se você está na Visão da Vizinhança, passe o mouse sobre o círculo e você verá os detalhes do ponto de acesso. Caso você veja a palavra Conectado, você já está na rede.

Caso você se encontre em outra Visão, você sempre pode verificar sua conexão pela Moldura, passando o mouse sobre o círculo na parte inferior da tela e vendo os detalhes da conexão.


xs
Conectado
Desconectar...
Criar nova rede sem fio
Canal: 11
Endereço IP: 172.18.96.5

Cuidados com o seu XO

Embora o seu XO seja um computador diferente de qualquer outro, já que foi especificamente projetado para as condições difíceis e remotas, ele não é indestrutível. É preciso cuidá-lo para que ele não quebre e dure mais tempo. Se você cuidar bem do seu laptop, ele irá durar até 5 anos ou mais.

Aqui estão algumas dicas de como cuidar do seu XO:

Carregue-o com cuidado e evite deixá-lo cair, principalmente se ele estiver aberto. A tela pode quebrar facilmente.

Não pise ou sente-se sobre ele.

Se você parar de usar o laptop durante o intervalo ou recreio, desligue-o e mantenha-o fechado em um lugar seguro. Também desconecte o cabo do carregador para evitar acidentes.

Evite deixar o seu laptop exposto à água. Se ele molhar com a chuva, deixe-o secar completamente antes de usá-lo.

Cuide do carregador. Não puxe pelo cabo para desconectar da fonte de energia. Mantenha o cabo do carregador enrolado, mas não muito apertado, quando você não estiver usando-o.

Evite o uso de objetos cortantes para limpar o teclado.
Se ele estiver sujo, limpe-o com um pano úmido e seco.

No caminho casa-escola e escola-casa, mantenha o seu laptop dentro da mochila ou bolsa para evitar que ele chame atenção de pessoas mal intencionadas. Se possível, caminhe junto com um irmão mais velho ou em grupos. Não empreste o seu laptop para estranhos.

Mantenha o seu XO longe de fogo ou qualquer fonte de calor. A bateria pode causar uma pequena explosão.

Não deixe o XO no alcance de crianças ou de bebês.

Créditos

Licença

Todos os capítulos são propriedades de seus autores. Todos os capítulos neste manual são licenciados sob a licença **GNU General Public License version 2**.

Esse documento é uma documentação livre; você pode redistribuí-la e/ou modificá-la sob os termos da **GNU General Public License** tal como publicada pela Free Software Foundation; tanto em sua versão 2 ou qualquer outra posterior.

Autores

Este manual foi criado por One Laptop per Child.

Edição e Revisão

Juliano Bittencourt
Silvia de Oliveira Kist

Tradução para Língua Portuguesa

Silvia de Oliveira Kist
Elayne Morais

Baseado em Versões Originais em Língua Inglesa de

Anne Gentle
Adam Hyde
Adam Holt
Brian Jordan
Charles McCarthy
Janet Swisher
Lisa Lewis
Sandy Culver
Seth Woodworth
Rob Mason
Tom Boyle